Anno I n° 1 MAGGIO 1986
L. 3.500
ZZAP!
Edizione italiana della rivista inglese più venduta
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER C. 64 C. 16 MSX SPECTRUM
MEDAGLIA D'ORO per
ALTEREGO
Più 22 GIOCHI PROVATI
GIOCHI CALDI DEL MESE
SUPER BOWL
THRUST
URIDIUM
CLASSIFICHE, GARE, COIN-OP E ALTRO
ESCLUSIVA!!
INTERVISTA ALLA INFOCOM

MASTERTRONIC

I VIDEOGIOCHI ORIGINALI INGLESI A SOLE L. 7.900!

Ford
V8
AMERICANA

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l. Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Collaboratori
Danilo Lamera
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino 22 - Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55 -
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

Distribuzione
Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano 32 - 20141 Milano

RUBRICHE

GARE E CLASSIFICHE

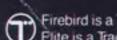
I GIOCHI CALDI DI MAGGIO

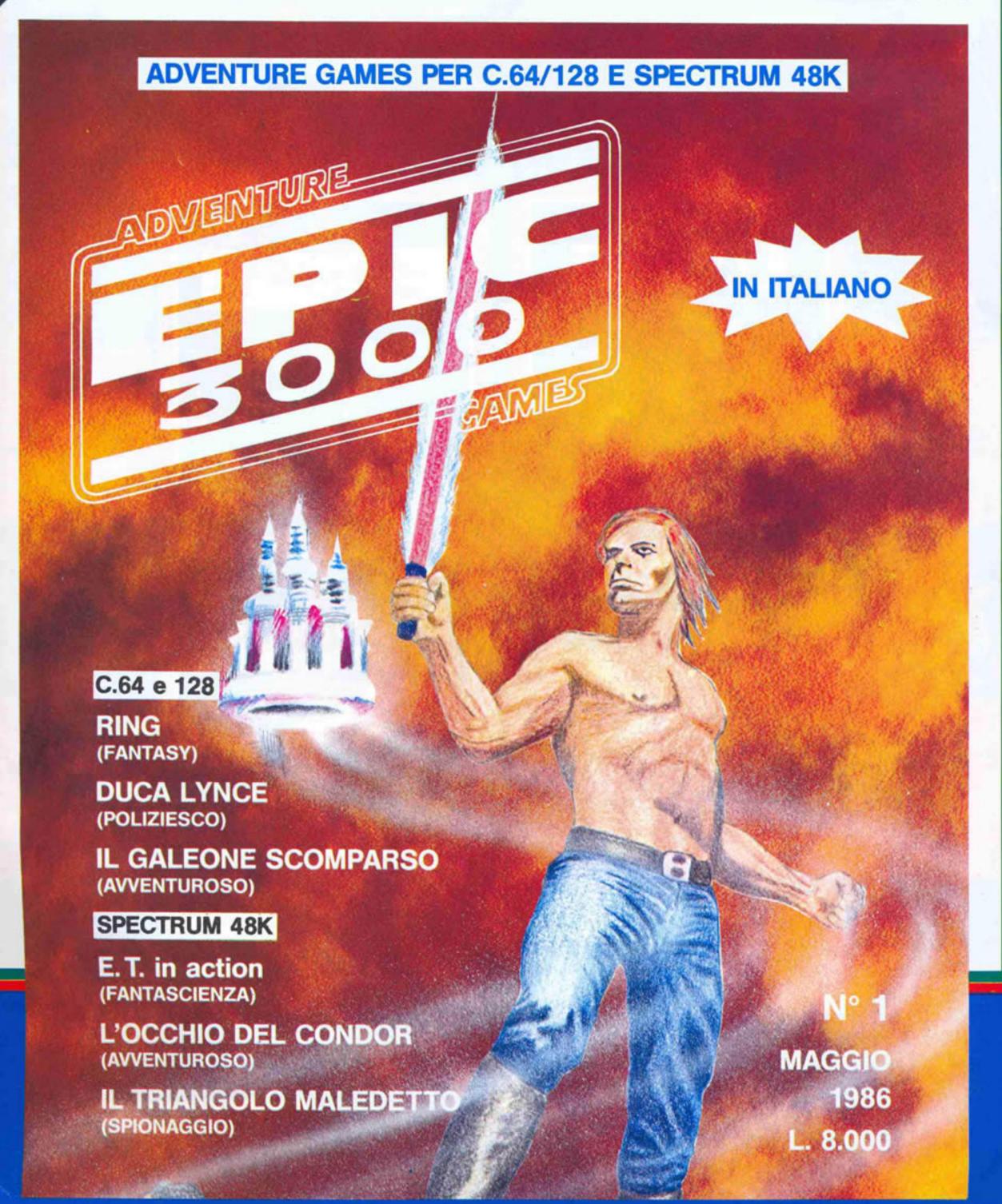
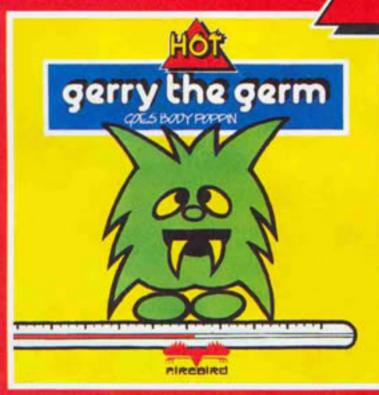
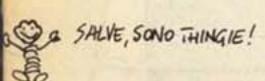
ATTUALITA' DI MAGGIO

THE GAME OF A LIFETIME*

ELITE

Available for Commodore 64, Spectrum 48K and Spectrum +. Coming soon: Amstrad and MSX.

FIREBIRD SOFTWARE · WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE · LONDON WC2H 9DL

GOLD EDITION

*Zzap! 64 Magazine

ZZAP! PRIMA PAGINA

Questo primo numero di ZZAP! che tenete tra le mani è, a nostro avviso, la prova che il mondo degli home computer e del software ricreativo — cioè dei computer giochi — non è in crisi come molti profeti di sventura sembrano affermare da tempo con troppo sicumera.

In Italia, secondo le ultime stime, vi sono almeno 1.200.000 home computer, con il Commodore 64 a far la parte del leone.

Un parco installato quindi sufficiente per garantire un giro d'affari — tra hardware, software, periferiche ed accessori — non indifferente.

A noi sembra abbastanza a garantire la nascita di un'altra rivista (non che poi ve ne siano così tante a trattare questo argomento specifico). Ma ZZAP! non vuole essere soltanto un'altra rivista tra le tante: per questo abbiamo acquisito il nome e i diritti dell'omonima rivista inglese.

Questo accordo ci garantisce diversi vantaggi;

* la tempestività nelle recensioni dei giochi, che pubblicheremo in contemporanea con l'uscita sul mercato italiano, se non in anteprima;
* l'esclusiva degli articoli più interessanti sul mondo del software gioco inglese e americano (vedasi gli articoli sulla Infocom e sulla Imagine in questo numero);
* un filo diretto con i programmatori inglesi, collaboratori di ZZAP!

Ma ZZAP! è, anche e soprattutto, una rivista italiana che seguirà con attenzione l'evolversi della situazione nel nostro paese, facendo attenzione agli interessi e ai desideri dei nostri lettori.

Non saremo cioè soltanto una pedissequa edizione italiana! Essendo l'edizione inglese dedicata soltanto al Commodore 64 (infatti il suo nome per intero è ZZAP! 64), produrremo autonomamente articoli, recensioni, ecc. sugli altri computer che vanno per la maggiore in Italia: Spectrum, MSX e C16.

Anche se in questo numero la preponderanza di titoli per C64 sembra essere schiacciante, non preoccupatevi: essendo ZZAP! italiano in contemporanea con quello inglese (questo numero datato maggio 86 contiene le stesse cose di ZZAP! 64 di maggio), i tempi stretti di lavorazione della rivista ci sono stati ostili, ma già dal prossimo numero le cose cambieranno.

Come potete vedere sfogliando la rivista, il piatto principale di ZZAP! sono le recensioni dei giochi: questa scelta è dovuta al fatto che vogliamo essere al servizio dei lettori, cioè offrirvi gli strumenti per fare una scelta oculata al momento dell'acquisto.

Infine, un'altra caratteristica di ZZAP! è quella di recensire *solo* i giochi ufficialmente importati e distribuiti in Italia.

Questa scelta è motivata da due ragioni principali:

— in primo luogo, in questo modo saremo certi di parlare di giochi reperibili in tutta Italia, dalle Alpi alla Sicilia, senza avvantaggiare quindi i soliti fortunati delle grandi città che riescono sempre ad avere la possibilità di acquistare per vie traverse titoli arrivati qui chissà come, magari in poche centinaia di copie;

— in secondo luogo, con questa scelta intendiamo sostenere il software originale e di conseguenza la crescita e lo sviluppo di un mercato "normale" e non di quel mercato sotterraneo rappresentato dai noti pirati, i quali si arricchiscono a spese di tutti noi e fra l'altro non riescono neanche più a sproteggere bene i programmi, tanto che spesso e volentieri le loro copie si impiantano a metà gioco (anche a voi sarà successo, una volta o l'altra vero?). E senza la garanzia del produttore originale, è praticamente impossibile venir rimborsati. Come dire, passate le feste — cioè venduto il programma — gabbato lo santo — ovvero l'acquirente.

Ecco, questo è tutto. Ora non ci resta che aspettare la vostra risposta (in termini di vendite) e le vostre richieste. Scriveteci e fateci sapere cosa ne pensate di questo primo numero di ZZAP!

Cercheremo di fare sempre il meglio per venire incontro ai vostri desideri.
A risentirci a giugno.

PAGELLE E BOLLINI QUALITA'.
Seguendo l'esempio della rivista inglese, ciascun gioco recensito su ZZAP! Edizione Italiana avrà la sua pagella, ovvero una scheda con i voti dati dai recensori inglesi o italiani sullo specifico gioco.
Come potete vedere dalle pagelle di questo numero, siamo inflessibili come dei veri prof. e non ci facciamo intenerire né dal nome del gioco né da quello del produttore. Se un gioco merita il nostro plauso l'avrà (sottoforma di voti, e in casi particolari di Bollini Qualità), se merita la nostra disapprovazione avrà anche quella.

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZAPP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

Spesso e volentieri, il primo numero di una rivista contiene già la rubrica della posta con le lettere dei lettori.
Chissà come fanno questi lettori a scrivere lettere ad una rivista che non esiste ancora? Misteri dell'editoria!
Anche noi di ZZAP! non vogliamo essere da meno. Che diamine! L'unica differenza è che le nostre lettere sono lettere vere, scritte da veri lettori ad un giornale esistente già da un anno. Infatti sono lettere prese dall'edizione inglese di ZZAP!
Ne avevamo la possibilità, quindi perchè non farlo? Ma ZZAP! Posta è il vostro spazio, lo spazio dei lettori italiani di ZZAP! e quindi dal prossimo numero spetterà a voi rimpirlo con le vostre lettere, i vostri disegni, i vostri consigli e le vostre critiche.

Qualunque cosa mandiate, ci farà piacere perchè ci servirà a conoscervi meglio e ad aprire quel dialogo, quello scambio di opinioni con i lettori che sarà un elemento importante di ZZAP! Quindi non deludeteci, mi raccomando. Promettiamo che le leggeremo tutte anche se, per ovvi motivi, non le potremo pubblicare tutte. Quindi impugnate carta e penna, meglio ancora carta e macchina da scrivere, e fate lavorare le PPTT.

P.S.
L'indirizzo di ZZAP! è:
ZZAP!
c/o Edizioni Hobby s.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

UN BUG IN GYROSCOPE

Caro ZZAP!
recentemente ho comprato **Gyroscope** della Melbourne House per C64. Arrivato a casa tutto sembrava funzionare perfettamente, ma quando ho raggiunto il livello 3, shock, orrore! Non c'era il buco d'uscita. L'ho ricaricato e questa volta c'era un buco e sono passato al livello 4... MA... quando sono morto il gioco si è impiantato e ad ogni movimento che facevo morivo. Il giorno dopo l'ho riportato al negozio e me ne hanno dato un altro. Arrivato a casa, la storia si è ripetuta: niente buco d'uscita, ecc. Alla fine ho scambiato **Gyroscope** con **Pet Person**. Perchè la Melbourne House non controlla queste cose? Due miei amici hanno avuto il mio stesso problema, uno dei quali è stato abbastanza fortunato da riuscire a riparare il bug. Sapete di altri con lo stesso problema?
Sie Addison, Thornaby, Cleveland.

Sembra che molte persone hanno avuto il tuo problema, compresa la Melbourne House. La prima serie di cassette avevano tutte il bug di cui parli, che è stato prontamente riparato. Non dovrebbe succedere più, ma a volte capita...

NON CREDONO ALLE FATINE

Caro ZZAP!
AIUTO!!!
Ho GROSSI GUAI SCOLASTICI!
Nessuno nella mia scuola crede che c'è qualcuno che vive nel mio computer (si riferisce a Little Computer People dell'Activision, ndr.). Glielo ripeto continuamente, ma mi rispondono che sono pazzo. Probabilmente perchè sono proprietari di uno Spectrum e nessuno vive in uno Spectrum (niente di perosnale, "spectrumisti", ndr.). Per favore, potete mandarmi qualcosa che provi che qualcuno vive realmente nel computer, o almeno qualcosa per consolarmi.
PS Non posseggo un disk drive (consiglio!)
Charlie Mason, Caister, Lincoln.

Hai bisogno di una copia dei numeri 6, 7 e 8 di ZZAP! con l'anteprima, la recensione e l'intervista. Se questo non convincerà i tuoi amici non so cosa potrà farlo. Probabilmente il loro problema è la loro incredulità: ogni volta che qualcuni dice "Non credo che qualcuno viva dentro il tuo computer", un altro Little Computer People muore. Ciò è, naturalmente, una favanata galattica, ma chiedi ai tuoi amici di spiegarti com'è che le automobili vanno meglio quando gli si parla gentilmente.

MEDAGLIA D'ORO

ALTER EGO

Activision, prezzo n.c., disco, joystick o tastiera, per C64

Cosa succederebbe se... se vi siete mai chiesti cosa sarebbe successo se vi foste impegnati di più a scuola, se foste stati più decisi agli appuntamenti galanti, più audaci nella vita sociale, allora l'Activision ha un prodotto per voi che può rispondere alle vostre domande. ***Alter Ego***, questo è il suo titolo, è un gioco di ruolo/avventura su tre dischi che vi accompagna attraverso i sette stadi della vita grazie a delle sezioni decisionali a icone. Un personaggio può essere creato, dal computer o da voi stessi, rispondendo VERO o FALSO ad una serie di domande quali «Pensi che domande come questa sono una perdita di tempo?».

L'Activision ha pubblicato in passato del software piuttosto innovativo ed originale, ma non ha mai pubblicato niente di così sbalorditivamente originale come ***Alter Ego****. E' una simulazione della vita stessa veramente notevole e si dimostra un'esperienza altrettanto piacevole come la realtà, con una moltitudine di differenti situazioni da affrontare come vi pare. E' uno dei più compulsivi e assuefacenti giochi che abbia mai giocato (sì, il solito vecchio cliché), principalmente per la sua natura voyeuristica e neutrale. Non c'è molto altro da dire, se non godetevi in pieno la vita... con* ***Alter Ego****.*

Se lasciate che sia il computer a rispondere alle domande, avete comunque la possibilità di rivedere e correggere le risposte. I sette stadi della vita sono: Infanzia, Fanciullezza, Adolescenza, Giovane Maturità, Mezza Età e Vecchiaia. Potete scegliere uno qualunque di questi come punto di partenza del gioco ed è possibile giocare lo stesso stadio più di una volta.

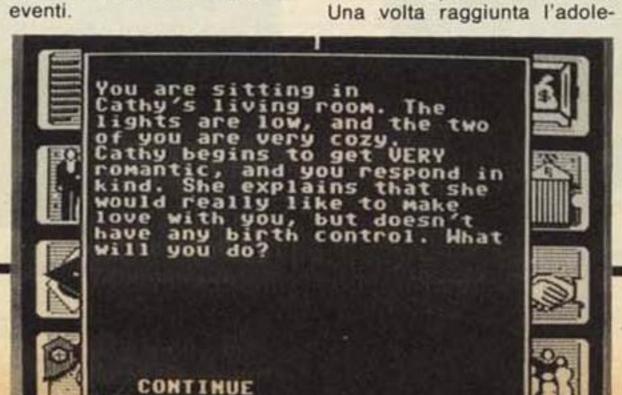
All'inizio, sullo schermo ci sono due icone principali. La prima, una volta attivata, visualizza le vostre principali caratteristiche fisiche e psicologiche. La seconda vi dice la vosta età. Il resto dello schermo si può descrivere come una serie di icone collegate a mo' di diagramma di flusso. Queste icone centrali sono denominate Emotiva, Fisica, Familiare, Intellettuale, Sociale e (più avanti) Attitudinale.

Scegliendo una di queste icone entrate in una specie di mini-avventura a più alternative la quale, se completata con successo, aumenta il punteggio-vita. Questi episodi si presentano come finestre che si aprono sullo schermo principale. Risolto un episodio, il diagramma di flusso può essere «scrollato» così da rivelare la prossima serie di eventi.

Questi mini-episodi sono la parte principale del gioco. Le scelte disponibili consentono lo sviluppo del vostro personaggio in vari e diversi modi. Più avanti nella vita, le conseguenze delle vostre prime azioni influiranno su qualunque cosa, dal tipo di opportunità di lavoro che vi si presentano alla possibilità di incontrare un partner con cui andare d'accordo e portare all'altare (il che ci porta a precuisare che, mentre la versione provata era «maschile», l'Activision sta preparando una versione femminile).

Normalmente gli episodi prendono la forma di una situazione in cui voi siete il personaggio centrale. Voi poi scegliete lo stato d'animo del vostro personaggio e l'azione che deve eseguire. A seconda della situazione, possono verificarsi altre scelte. La conclusione solitamente allude pesantemente all'esito delle vostre scelte e non manca mai di prendervi in giro appena possibile.

Quando una parte del gioco è finita, un «narratore» commenta i vostri progressi fino a quel momento, offre alcuni consigli per il futuro e vi concede la possibilità di salvare il gioco in corso, rigiocare la parte appena conclusa o passare alla parte successiva. Una volta raggiunta l'adole-

Questo gioco ti prende fin dal momento in cui premi il primo tasto — ti prende di brutto! E' scritto stupendamente. L'autore (uno psicologo americano) mostra un gran senso umoristico e una visione sorprendentemente percettiva di tutti i problemi che i giovani e i vecchi devono affrontare nella vita. Quasi qualunque situazione descritta ti è capitata prima o poi nella vita. Con questo gioco avete la possibilità di reagire ai professori se non avete mai avuto il coraggio di farlo nella realtà — accettare rischi che per paura a volta avete evitato — e di prendere decisioni che non avete ancora sperimentato realmente.
Col progredire della vita, il gioco diventa realisticamente più complesso ed esigente. Un controllo frequente delle vostre caratteristiche è necessario se volete sviluppare un personaggio equilibrato. Il risultato è un gioco originale che non riuscirete a interrompere. E' ben presentato sullo schermo, è impegnativo: è eccellente, Andate a comprarlo e alle conseguenze pensateci dopo!

scenza, appaiono sullo schermo più icone statiche. Queste consistono in Scuole Medie, Rischi, Rapporti e Lavoro. Vi si può accedere più di una volta e rimangono sullo schermo, nonostante la scomparsa delle icone centrali. Se fate troppa (o troppo poca) attenzione a una di queste icone ne resterete influenzati, indipendentemente da come vi state comportando altrove. Ad esempio, se passate tutto il vostro tempo a combinare incontri galanti invece di andare a scuola, è molto più facile che metterete incinta qualcuna invece di superare gli esami! D'altro canto, non volete di certo finire per diventare un'introverso e pauroso imbranato...

Naturalmente, risolvere correttamente le mini-avventure rimane l'elemento essenziale per condurre in porto il gioco con successo.

Accettare rischi può aumentare la fiducia in se stessi e l'intelletto, ma visti i pericoli connessi con alcune attività, può anche portare alla morte. Se scegliete questa sezione, il computer vi chiederà ripetutamente se volete fermarvi o continuare. A questo punto cominciano le domande intellettuali che assumono sempre più la forma di un quiz nozionistico. Purtroppo, le domande sembrano essere sbilanciate a favore dei giocatori americani (senza contare che sono in inglese, n.d.r.); comunque, l'Activision fornisce gentilmente un "foglio-bigino" per rispondere correttamente alle domande sul protocollo presidenziale USA! La vita continua e appaiono altre icone statiche che riguardano Università, Acquisti Importanti, Matrimonio e Famiglia (quella che avete contribuito a creare invece di quella da cui provenite). Di conseguenza la vita diventa più complicata e difficile da coordinare. Il programma si aspetta che voi giochiate in accordo al vostro personaggio e quindi vi avverte quando pensa che avete preso una decisione sbagliata in una data area. Inoltre, se la vostra azione indica una natura impulsiva invece di una meditata, potreste trovarvi a volte con poche risorse poiché il computer presuppone che spendiate i vostri soldi senza preoccuparvi delle conseguenze. Se in un qualunque momento di un episodio intendete ritornare indietro fino ad una particolare decisione, l'opzione *Review* vi consente di farlo. Una partita può essere salvata nel mezzo o alla fine di uno dei sette stadi. Qualunque cosa si possa pensare del gioco, una cosa è certa: provocherà notevoli controversie. Nelle istruzioni si continua a ripetere che è solo un gioco, ciò nonostante tende ad essere molto educativo e non considera nessuna area come un tabù. Qualunque cosa, dai primi incontri sessuali, al complesso interagire sociale, alla morte, viene trattata con la stessa importanza e addolcita con un po' di umorismo. Comunque, c'è un'opzione che consente di saltare queste sequenze. Sembra che negli USA il gioco sia in vendita con un'etichetta "Vietato ai minori di sedici anni", ma la stessa precauzione non è usata né in Inghilterra né in Italia. Senza dubbio, si sentirà ancora parlare di ***Alter Ego***...

*INCREDIBILE!!! L'innocuo aspetto della confezione di **Alter Ego** contiene uno dei più incredibili programmi che abbia mai visto — e giocato! Assuefacente non è la parola giusta: una domenica pomeriggio ho caricato **Alter Ego** e addio domenica notte e gran parte del lunedì mattina... Il genere di problemi che si incontrano nella vita reale sono presenti in **Alter Ego** e ve ne sono a carrettate: fidanzate, amici, mamme e papà, litigi, matrimoni e divorzi... C'è di tutto: l'autore è un genio!*
*Anche il mero volume di testo è incredibile e i problemi che saltano fuori sono presi da una riserva che rende il gioco diverso ogni volta che viene giocato (ovviamente POSSONO saltar fuori gli stessi problemi). Non ci sono parole sufficienti per raccomandare questo programma. Se avete un disk drive, allora implorate, rubate o chiedete in prestito **Alter Ego**. Se non l'avete, allora implorate, rubate o chiedete in prestito anche un disk drive.*

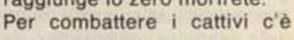
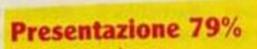
Presentazione 96%
Realizzato bene, con istruzioni esaurienti e un'eccellente presentazione su schermo
Grafica NG
Sonoro NG
Appetibilità 98%
Entrare nel gioco è una divertente bazzecola e giocarlo è facile
Longevità 97%
Quando siete stanchi della vita, sarete stanchi di *Alter Ego*
Rapporto qualità/prezzo 91%
Beh, è un po' caro, ma è la vostra vita ripetuta più e più volte. Se avete i soldi da spendere, ne vale la pena.
Giudizio Globale 98%
Originale, insolito, irresistibile, vario...
C'est la vie!

ARK PANDORA

Rino Marketing, cassetta, L.19.900, joystick o tastiera, per C64

Quelli di voi che hanno sempre sognato di diventare un eroe incorruttibile farebbero bene ad evitare Ark Pandora, perché non è quel tipo di gioco. Se siete di quelli che fantasticano di essere un temibile pirata, un uomo che pensa solo a sé e a nessun altro, allora voi e Ark Pandora siete fatti l'uno per l'altro.
La storia si snoda come segue: la Società non è cosi stupida e nella sua saggezza ha imprigionato voi, il pirata, in un isola fantastica dove non potrete nuocere. Tagliare la testa alla gente, rubare i tesori agli altri e lanciare invettive inneggiando al teschio e alle ossa incrociate, può essere molto divertente ma è leggermente antisociale. Da qui il vostro imprigionamento sull'isola remota dove rimarrete fino a esalare l'ultimo respiro.
Per voi sarebbe finita se non fosse per il culto diabolico che è improvvisamente spuntato da un giorno all'altro. Gli abitanti sono ora terrorizzati e siccome non sono abituati a combattere si rivolgono a voi, offrendovi la libertà se riuscirete a liberare l'isola dalla religione demoniaca. Un compito non facile, dato che c'è bisogno di molta intelligenza e forza fisica.
Fred il pirata è una strana sorta di individuo che può, al cadere di una chiave, balzare in aria in men che non si dica: ciò viene utile quando si deve evitare qualunque creatura strisciante si possa incontrare. Fred possiede anche la strana capacità di girarsi a destra e a sinistra a velocità furiosa.
Tutto ciò avviene nella parte superiore dello schermo, dove Fred appare in tutta la sua grandezza bidimensionale assieme a parte del paesaggio circostante. Nella parte inferiore, si trovano un certo numero di icone che permettono di manipolare più sottilmente Fred.
Ark Pandora è un adventure grafico e le icone permettono l'accesso a vari comandi tipici dei giochi di avventura. Per passare dal controllo di Fred, nella parte superiore dello schermo, alle icone, nella parte inferiore, tenete schiacciato il pulsante del joystick e muovete la leva verso il basso. Apparirà una freccia e quando la posizionate sopra un'icona, e l'attivate, un piccolo sprite prende vita e appare una finestra. I sei comandi sono i seguenti: Look, Inventory, Drop, Use, Take, Save/Load e Quit.
Quando comandate Fred nella parte alta dello schermo, il joystick permette di muovere il pirata a sinistra, a destra e di saltare; il pulsante di fuoco utilizza, invece, l'oggetto che l'icona selezionata rappresenta. Potete trovare moltissimi oggetti ma ne potete trasportare simultaneamente solo un certo numero. Utilizzando questo sistema di comandi, Fred può muoversi solo nello schermo occupato in quel momento mentre, per andare nello schermo successivo, si usano le icone di movimento — sotto il display grafico quattro frecce indicano le possibili uscite, posizionate il pirata sopra una di queste e potrete uscire nella direzione indicata.
Sull'isola ci sono buoni e cattivi, gli animali sono in genere da evitare dato che toccandoli perderete energia.
L'energia è costantemente segnata da un display: quando raggiunge lo zero morirete.
Per combattere i cattivi c'è

Credo che Ark Pandora sia proprio un bel adventure dinamico, con buona grafica e musica, e mi è molto piaciuto giocarci. Le icone sono veramente facili da usare e, sebbene il ritmo sia un po' lento nel passo, velocizzano il gioco. La possibilità di disegnarsi degli schermi con lo screen designer, di cui il gioco è fornito, è veramente un tocco in più. Nel complesso, questa è una delle più insolite avventure dinamiche mai pubblicate, ed è sicuramente una delle più belle.

Questa è proprio una piccola avventura divertente, con sufficienti elementi originali per farla emergere dalla folla. La grafica è bella e divertente e, benché a volte piuttosto lenta, conferisce una certa atmosfera al gioco. Anche la colonna sonora è attraente e accompagna piacevolmente l'andamento del gioco. Il tutto si presenta bene e il sistema a icone è facile da usare. Se state cercando un'insolita avventura dinamica, allora date un occhio a questa. Vi potrebbe proprio piacere.

Presentazione 79%
Sistema a icone abbastanza facile da usare ma niente di travolgente.

Grafica 81%
Gli scenari non sono bellissimi ma il gioco sembra essere, per quel che riguarda l'animazione, sopra la media.

Sonoro 89%
Motivetti e temi variegati si mescolano piacevolmente con l'azione del gioco.

Appetibilità 76%
La presentazione è piacevole e accattivante e le icone facili da usare; ciò rende il gioco immediatamente giocabile.

Longevità 77%
Dipende da che cosa vi piace: non è un gioco per gli amanti del tiro all'alieno ma dovrebbe piacere a tutti gli avventurieri.

Rapporto qualità/Prezzo 79%
E' un po' al di sotto del prezzo medio ma il gioco non si discosta dalla media.

Giudizio globale 80%
Non è eccezionale ma dovrebbe piacere a tutti gli amanti del genere.

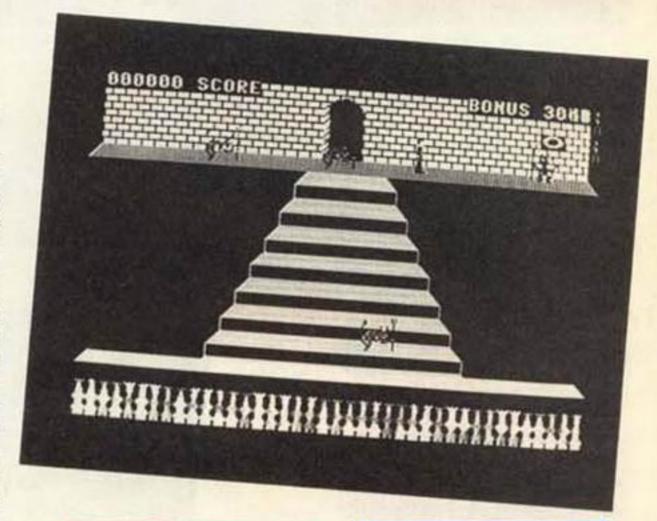
una stella tagliente, che una volta raccolta può essere tirata contro di loro. Li fa scoppiare e, non c'è da stupirsi, li rende inoffensivi.
Per portare a termine Ark Pandora bisogna compiere molte delle solite azioni presenti negli adventure, compreso: salvare le persone, usare gli oggetti e uccidere i nemici. Apparentemente la via della libertà è complicata, e Rino lo sa bene!
Molto gentilmente la copertina della cassetta spiega che, se dopo alcuni mesi Ark Pandora è ancora insoluto, potete spedire una busta già affrancata alla casa produttrice la quale vi invierà la soluzione. Non potrebbero essere più gentili di così!

Nonostante l'idea fosse buona, devo ammettere che Ark Pandora non mi ha fatto impazzire. Ma non posso proprio dire che le avventure dinamiche siano il mio genere preferito. Ciò detto, se vi piacciono le avventure dinamiche e non siete avversi a quel bizzarro modo d'azione, allora questa va bene. Un elemento impressionante in Ark Pandora è la colonna sonora, che si accompagna bene al gioco. Inoltre sono comode le funzioni di modifica dello schermo che rendono il gioco un po' più versatile. Come ho detto, non mi piace molto questo genere di giochi, ciò nonostante mi sembra che questo sia un tentativo serio e competente.

MR MEPHISTO

Bug Byte, cassetta, prezzo n.c., solo joystick, per C64

Mr Mephisto è proprio un gioco vecchio, e lo si vede. Nonostante il prezzo, non è un buon affare né un investimento che valga la pena. La grafica e il sonoro non sono molto eccitanti (anche se il soggetto lo è) e il gioco difetta in varietà. E' frustrante e non è quindi molto divertente da giocare.

Diabolico, cattivo, orribile: questo è Mr Mephisto.
In questo gioco dovete cercare di aprirvi la strada per il paradiso. Potreste pensare che ciò sia facile e bello, ma non è così. Qui non ci sono ali spiegate svolazzanti, né passeggerete oziando fra le nuvole, pizzicando le corde dell'arpa e dando occasionali colpetti all'aureola. Oh no! Arrivare al paradiso è una faccenda complicata. Ciò che dovete fare è guidare il vostro ometto alla base inferiore dello schermo, su per le scale situate al centro, fino ad arrivare in alto a destra dove si trova un'aureola. Se riuscite a prenderla, una porta, situata in cima alle scale, lampeggia e l'omino può varcarla e passare allo schermo successivo.
A prima vista tutto ciò sembra facile, ma non lo è. I demoni di Mr Mephisto scorrazzano intorno alle scale e un loro tocco porta alla morte, quindi dovrete assolutamente evitarlo. Negli schermi successivi Mr Mephisto dimostra la sua cattiveria e ha costruito varie uscite a ognuna delle quali si arriva tramite una scala. Ma solo una rappresenta la via della salvezza: scegliete bene altrimenti morirete.
Più avanti appaiono delle scale invisibili e nello schermo finale, fa la sua apparizione il vecchio Nick. Se riuscite, in questo schermo, a suonare il campanello, allora i vecchi cancelli perlacei si apriranno e finalmente entrerete in paradiso e vivrete per sempre felici e contenti.

Mr Mephisto sembra uno di quei giochi di parecchi anni fa. A parte l'azione di gioco, terribilmente semplicistica (del tipo, evitare i cattivi e collezionare oggetti), la grafica è orrenda. Lo sprite principale sembra che sia stato alimentato a zuppe ipocaloriche e gli sprite dei demoni sembrano dei gobbi deformi e dementi che si infuriano coi forconi in mano. Raggiungere lo scopo prefisso è molto difficile, perché i personaggi si muovono così lentamente e le scale sono così strette che diventa subito frustrante. Se state cercando un giochino poco impegnativo, guardatevi in giro che c'è di meglio.

Presentazione 72%
Vari i livelli di difficoltà. Si può giocare a diverse velocità.
Grafica 29%
Antiquata, sprite rachitici e fondale noioso.
Sonoro 38%
Monotono, il motivetto dei titoli è privo di fantasia così come gli effetti sonori.
Appetibilità 23%
L'azione di gioco noiosa e le difficoltà frustrano presto ogni entusiasmo.
Longevità 20%
Solo sei schermi di noia... yawm!
Rapporto qualità/prezzo 31%
Poco costoso, e giustamente!
Giudizio globale 24%
Sarebbe stato meglio se fosse costato meno meno.

SUPER BOWL

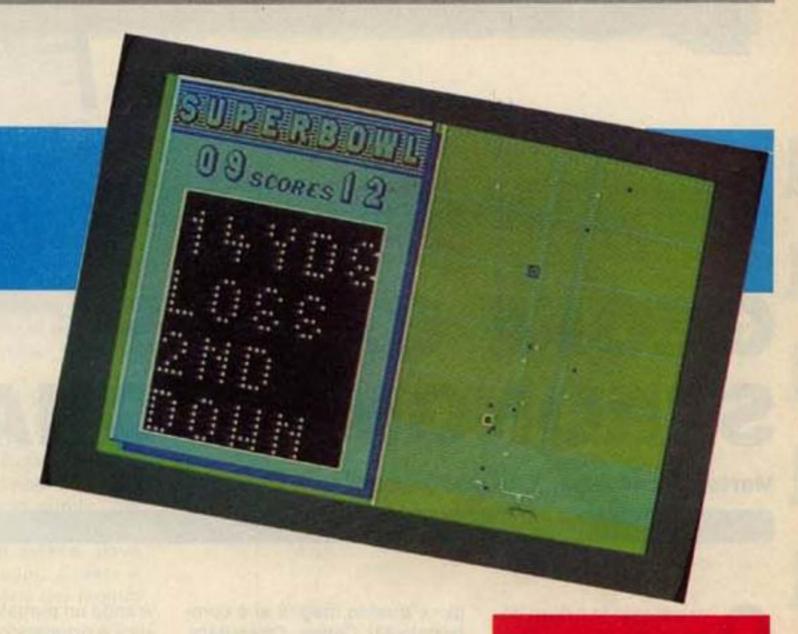
Ocean, cassetta, L.19.900, uno o due joystick, per C64, Spectrum

Tutte le fanfare e i mortaretti della grande finale del campionato di footbal americano, il Super Bowl XX, sono stati "catturati" dall'ultimo titolo della Ocean: Super Bowl. Essendoci entrambe le squadre che presero parte alla finale, i Chicago Bears e i New England patriots, al giocatore viene offerta la possibilità di rifare la finalissima e riscrivere così la storia più recente della NFL... quale squadra vincerà questa volta?

Il programma è per uno o due giocatori, nel primo caso si gioca contro la squadra dei Patriots controllata dal computer, nel secondo si gioca uno contro l'altro.

Non stiamo qui a spiegare con precisione tutte le regole del football americano, ma non preoccupatevi se non lo conoscete affatto. Super Bowl è stato realizzato in modo che anche i novizi possano giocare con facilità; e la confezione contine due cassette, una con il gioco e l'altra, audio, di spiegazione del regolamento. Lo schermo è diviso verticalmente, in due parti separate. La parte destra mostra una visione dall'alto di circa una metà del campo (che scorre su e giù quando il giocatore lancia la palla); la parte sinistra dà tutte le informazioni sull'attuale situazione di gioco, sulla squadra in attacco, sul down in corso e sul tempo trascorso. Ci sono anche due minischermi che mostrano un ingrandimento dell'azione dei giocatori di entrambe le squadre. La partita è giocata in quattro quarti che durano ognuno 15 minuti reali, con un cambio di campo alla fine di ogni quarto e con il primo e il terzo che iniziano con un mick-off. Il controllo delle azioni delle squadre avviene attraverso una serie di menù tramite i quali il giocatore (se gioca in attacco) sceglie le tattiche di gioco, il tipo di passaggio e, nel caso, il ricevitore. Il menù principale dà le opzioni di passaggio, di corsa (lunga o corta) e delle azioni speciali (le quali a loro volta portano a un sub-menù che permette al giocatore di scegliere tra punt, field goal, ecc). Ogni tipo di azione conduce a un sub-menù che consente di scegliere ulteriori schemi più specifici. Una volta che è stata impostata un'azione di passaggio il giocatore può selezionare un'opzione che gli permette di visionare lo schema dell'azione che eseguiranno i giocatori. Una volta soddisfatti dello schema, si deve scegliere quale giocatore comandare durante l'azione. Se si gioca in due, allora gli schemi difensivi vengono scelti utilizzando lo stesso tipo di sistema a menù. Si deciderà allora la strategia difensiva per frenare l'avanzata della squadra in attacco (es: 3-4-4, 7-1-3, ecc.). Si possono istruire individualmente alcuni giocatori perché "marchino" certi uomini della linea dell'attacco, attivando un altro menù molto esauriente valido per tutti i tipi di schemi difensivi. Una volta fatto ciò si può allora scegliere quale giocatore controllare durante l'azione.

Ora il gioco può veramente iniziare. Una pressione del pulsante di fuoco fa giungere la palla al quarterback, e il controllo di quest'ultimo passa al giocatore. Intanto gli altri membri della squadra eseguono le istruzioni che sono state date loro tramite i menù. Il quarterback, sotto il

Anche se questo gioco è un po' in ritardo rispetto al Super Bowl americano, valeva proprio la pena aspettare. Molti altri tentativi di simulazione del football americano si sono concentrati maggiormente sulla strategia di gioco, ma la Ocean ha inserito il fascino dell'azione in un gioco dove si può contemporaneamente pianificare le mosse e poi giocarle. Tutto è controllato dal joystick e, anche se all'inizio l'uso dei menù è un po' complicato, una volta imparatolo si possono ottenere straordinari risultati. Lo schermo del replay, con delle animazioni che farebbero inorgoglire Walt Disney, è eccezionale! Con questo gioco chi ha bisogno di Guido Bagatta?

vostro controllo, può correre ovunque per il campo e dovete condurlo, attraverso le orde dei giocatori, il più avanti possibile, prima che venga inevitabilmente placcato. Se il quarterback sta per essere placcato e non ha ancora superato la linea di scrimmage, allora può lanciare la palla schiacciando il pulsante di fuoco. Quando il pulsante di fuoco rimane schiacciato, il giocatore può scegliere a chi lanciare la palla, ma l'azione deve essere molto rapida altrimenti verrà placcato. Non appena viene lanciata la palla, il ricevitore passa sotto il controllo del giocatore e il gioco continua. Bisogna stare attenti, quando si lancia la palla, che l'avversario non intercetti o che il ricevitore faccia fumble. Durante il gioco, il giocatore scelto dalla squadra in difesa è attivo e può essere mosso verso una posizione di intercetto o per marcare un giocatore che il controllore (cioè voi) pensa si trovi in posizione minacciosa.

Per calciare la palla, sia per il kick-off che durante un tentativo di extra point, si tiene schiacciato il pulsante di fuoco e si muove rapidamente il joystick su e giù. Questa operazione attiva la barra dell'energia che appare nella parte sinistra dello schermo: il giocatore deve calcolare quanta energia è necessaria sia per calciare la palla a fondo campo o tra i pali della porta.

Dopo ogni azione, appare una finestra sulla destra dello schermo in cui si può vedere il replay dell'intera azione con i giocatori ingranditi fino a occupare tre quarti dello schermo, proprio come se lo vedeste in TV. Se non volete vedere il replay, schiacciando il pulsante di fuoco ritornerete al gioco.

Questo è un titolo eccellente e val bene la licenza ufficiale della NFL. Sono stati inclusi nel gioco tutti gli aspetti del football americano ed è molto semplice usarli grazie allo straordinario sistema a menù. Dal punto di vista della grafica e del suono il gioco non è divertente ma acquista molti punti sul piano della giocabilità: vi sembrerà veramente di giocare una partita di football americano.

L'unico appunto da fare è che è un po' troppo facile battere il computer ma l'opzione a due giocatori è tale che fa dimenticare l'incapacità del computer. Se siete degli amanti di questi giochi andate a comprarlo subito, se non lo siete provatelo: non solo è l'ultima parola sulle simulazioni di football americano, ma è anche, in se stesso, un gioco eccellente.

Presentazione 98%
Eccellente e con un sistema di finestre facile da usare. Bellissimi gli schermi di replay.

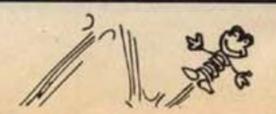
Grafica 84%
Gli schermi di replay sono veramente una bomba ma gli altri elementi grafici sono poco dettagliati.

Sonoro 18%
Qualche rumore di folla e poco più.

Appetibilità 92%
Con l'incredibile facilità con la quale si entra nel gioco, verrete agganciati fin da primo kick-off.

Longevità 89%
E' un po' troppo facile battere la squadra controllata dal computer ma è nell'opzione a due giocatori che il gioco eccelle.

Rapporto qualità/prezzo 87%
E' più economico che andare al Superbowl...

Giudizio globale 90%
... e divertente come dal vero.

GEOFF CAPE'S STRONGMAN CHALLENGE

Martech, cassetta, L.19.900 joystick o tastiera, per C64

Quando non fa il duro bonaccione in TV, ribaltando automobili e cose del genere, Geoff Capes fa lo sprite nel gioco Geoff Capes' Strongman Challenge; e per di più uno sprite ben grosso e colorato. Ad ogni modo, questo ultimo programma della Martech vi mette alla prova con una serie di esercizi computerizzati per mantenersi in forma. Ma non avete bisogno di avere i muscoli di Braccio di Ferro: tutto si fa con un joystick. Questo significa che potete piegare cinquanta barre di ferro intorno al collo, scagliare un milione di botti dentro un camion in attesa e ammaccare le fiancate delle macchine con uno schiocco del mignolo, senza neanche sprecare una goccia di sudore. Non male, se avete intenzione di trovare una Signora Capes! Innanzi tutto il computer deve decidere quanto siete forti, cioè separare i bit dai byte, come si suol dire. Evidentemente la forza si misura su quanto velocemente smanettate il koystick, dato che è questo fattore a decidere quanta energia verrà data al vostro Geoff. L'idea è quella di piegare intorno al collo di Geoff quante più barre di ferro si riesce in un dato tempo; una volta che il tempo è scaduto si guadagna un abbuono di energia tanto maggiore quanto meglio si è comportato Mr Capes. Ottenutala, bisogna suddividere l'energia tra le varie parti del corpo.

La metà inferiore dello schermo mostra delle finestre con vari pezzi del corpo: sono le importantissime icone dei muscoli. Ogni finestra contiene una barra di energia: dopo aver acquisito l'energia gnerale nella prova di forza dovete distribuirla tra le varie parti del corpo di Geoff. Manovrando un puntatore con il joystick e premendo il pulsante di fuoco quando questi è posizionato sopra uno dei muscoli, si aumenta l'energia in quella parte del corpo. Quando l'energia è stata distribuita, si entra nella prima gara: Barrel Loading (il Caricamento delle Botti).

Il tutto si svolge in riva al mare, che appare sullo schermo accompagnato dall'interpretazione, a opera di Rob Hubbard, di "Roll Out The Barrel". Caspita, un bello sforzo considerando che dovreste essere il più forte e grosso uomo del mondo: dovete caricare due botti dentro un camion! Prima di cimentarsi in qualunque prova dovete decidere quanto sforzo dedicargli. Maggiore è lo sforzo più facilmente concludete la prova ma altrettanto facilmente Geoff si stancherà e le barre energetiche dei muscoli ben lo rispecchiano. Se in qualunque momento l'energia di un muscolo scende sotto lo zero, Geoff sviene e noi non vogliamo che ciò avvenga, altrimenti tutti i suoi amici lo prederanno in giro.

Una volta che avete fissato l'energia da impiegare, lo scopo della prova è quello di far scendere Geoff dalle scale, prendere una botte e poi ritornare con questa in cima alle scale, dove bisognerà lanciarla nel cassone del camion. Se non fate attenzione alla facilità di Geoff a inciampare sulle scale, rischiate di fargli fare uno scivolone e la man-

Oddio, questo è orrendo. Geoff Capes' Strongman Challange è proprio uno schock, dalla Martech, dopo bei giochi quali Zoids e Crazy Comets non ce l'aspettavamo. Geoff Capes è proprio una scivolata;anche a livello di una semplice smanettata è un gioco orribile.

E'abbastanza sorprendente il secondo schermo, dove la rappresentazione delle nuvole e delle colline sembra uno scarabocchio. La colonna sonora di Rob Hubbard è stridente, da lui non me lo sarei mai aspettato. L'unica cosa costruttiva che potete fare con Geoff Capes è ignorarlo e sperare che la Martech impari la lezione e ritorni a produrre del software decente.

La Martech è passata di successo in successo fino all'uscita di Eddie Kidd's Jump Challenge un paio di anni fa. Seguirono affari su affari, e abbiamo visto giochi classici, quali Brian Jack's Super Star Challenge e Zoids. Anche Crazy Comets era molto buono nonostante la mancanza di un personaggio famoso. Ora c'è Geoff Capes' Strongman e non è bello — per lo meno, io la penso così. Non mi piacciono la grafica e il sonoro e non mi piace per niente giocarlo. Monotono, monotono, noioso, non interessante. Sfortunatamente la Martech ha fatto un passo indietro e ora deve rimboccarsi le, cosiddette, maniche. In ogni caso c'è Samantha Fox's Strip Poker da cercare prossimamente. Così è, se vi piacciono questo genere di cose. A me no, quindi non sono un granché entusiasta.

SONO UNA POTENZA!

canza di energia lo farà svenire.

Prendere la botte è semplice, dato che si tratta di un altro caso di smanettamento del joystick. Nella gara successiva, Tug of War (il Tiro alla Fune), avete contro il grassone generato dal computer. I fattori principali, in questa eloquente prova di abilità, sono le attribuzioni di energia nelle varie icone dei muscoli. Le icone del braccio decidono quanto Geoff possa "strappare" e l'icona del petto quanto possa tirare. Dopo aver stabilito i giusti livelli di energia, selezionando le icone delle gambe si inizia il Tiro: il primo che si porta fino al margine dello schermo vince la gara.

Seguono le altre gare, Wood Chopping (il taglio della legna) Sumo Wrestling (l'incontro di Sumo) e il Car Rolling (rotolamento di automobili) vanno giocate, in modo simile, ma non è facile arrivarci. Ogni volta che Geoff sviene, deve cominciare da capo. Essere il più forte grassone del mondo non è facile.

Questo è un altro gioco smanetta-joystick e non posso proprio dire di sentirmi al settimo cielo per il ritorno del sistema di comando alla Decathlon: questo genere di cose sono passate di moda già da un bel po'. Il gioco è noioso, con il grasso Geoff che rotola qua e là, rumoreggiando stupidamente e svenendo non appena ne ha la possibilità. Non ho trovato nessuna soddisfazione nelle sue gare monotone e noiose. La grafica è molto povera: non sapevo che Geoff fosse un breaker, beh! lo sembra: fa un ottimo "moonwalking". Il sonoro dà veramente sui nervi, con quel motivo di Rob Hubbard che è il più misero che abbia composto. Spero che la Martech ritorni a produrre classici come Zoids, questo qui è proprio una miseria.

Presentazione 44%
Una marea di comandi inutili rende goffo qualunque tentativo di interazione. Povero lo schermo dei titoli.

Grafica 32%
Fondale noioso e insipidi gli sprite.

Sonoro 49%
Il nostro orecchio viene disturbato dal motivetto di Rob Hubbard. Anche gli effetti sonori sono prossimi.

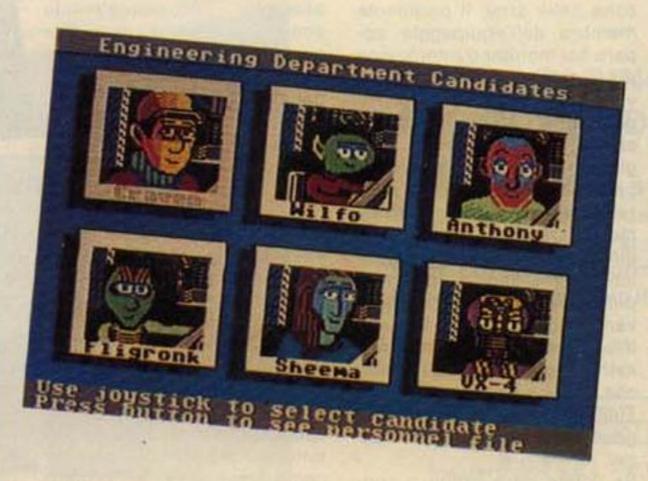
Appetibilità 34%
Non ce n'è proprio, eccetto forse per i fan di Geoff Capes.

Longevità 29%
Il gioco è difficile, di quelli che non vorreste giocare più di un paio di volte.

Rapporto qulità/ prezzo 29%
Ci sono dei modi più economici per esercitare al joystick i vostri muscoli.

Giudizio globale 33%
Non vale lo spazio di una giornata, nemmeno per i patiti del joystick.

PSI 5 TRADING COMPANY

US Gold/Accolade, L.19.900, cassetta, joystick o tastiera, per C64

La *Psi 5 Trading Company* è una società di trasportatori del XXXV secolo specializzata nel trasporto di merci vive e morte. Il giocatore riveste il ruolo manageriale del Capitano e deve controllare tutta l'attività del cargo spaziale oltre che assegnare i compiti a ciascuno dei cinque membri dell'equipaggio. Il gioco utilizza un sistema a icone per guidare il cargo da un angolo all'altro della galassia e può essere giocato sia con i joystick che con la tastiera.

Viaggiare nello spazio è un lavoro rischioso: un mucchio di brutti ceffi muoiono soltanto dalla voglia di mettere i loro alieni organi di manipolazione sul vostro amato cargo! Inutile dire che costoro devono essere liquidati, poiché se il vo-

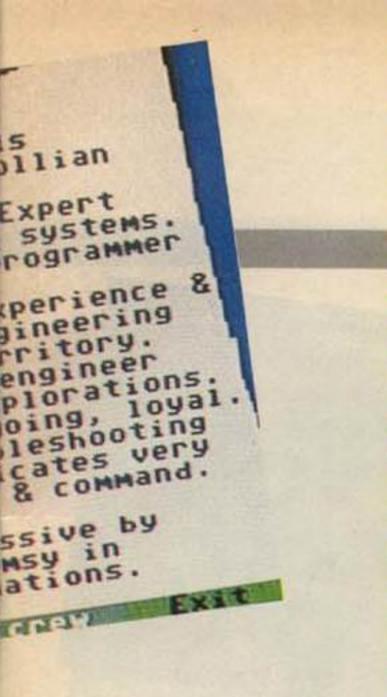
TEST

PSI 5 TRADING COMPANY

stro cargo viene rubato, perduto o distrutto finite col trovarvi in mano una bella fattura da pagare e potete dichiarare bancarotta.
Una volta caricato il programma, il giocatore deve scegliere tra tre diversi cargo (ciascuno ha un diverso valore) e decidere una rotta attraverso la Frontiera Parvin (una parte poco raccomandabile dell'Universo) fino al pianeta di destinazione. Una vota che avete deciso, dovete scegliere l'equipaggio tra trenta potenziali candidati, i quali rappresentano un bell'assortimento degli esseri viventi e degli ammassi di presenza fisica dell'Universo, visto che alcuni candidati sono robot.
Per ogni compito (navigazione, armamenti, ingegneria, manutenzione ed esplorazione) potete scegliere tra sei esseri diversi e, comeCapitano, potete accedere ai documenti personali di ciascuno. I documenti forniscono informazioni sull'età, la razza, le qualifiche, l'educazione, l'esperienza, i punti forti e deboli del candidato e sta a voi utilizzare questi dati per scegliere l'equipaggio più adatto alla missione. Il gioco comincia con lo schermo in modo comunicazione. Lo schermo, diviso in cinque sezioni principali, mostra una veduta dello spazio da uno dei quattro punti di vista (avanti, dietro, babordo o tribordo), una rappresentazione grafica del membro dell'equipaggio con il quale state interagendo, il quadro di controllo dell'astronave (che mostra le armi a disposizione, la direzione, la velocità e i messaggi in arrivo), un quadro per le informazioni e una selezione di icone. Quest'ultimo quadro mostra i messaggi in arrivo sia dall'esterno che dall'interno e fornisce informazioni dettagliate sulle funzioni di ciascun membro dell'equipaggio.

***Psi 5** non contiene alcun genere di azione frenetica tipica dei giochi arcade, ma il ritmo è certamente veloce ed è una delle migliori variazioni sul tema dei giochi mercantili che ho giocato da molto tempo in qua. Graficamente, **Psi 5** è di grande effetto: i personaggi sono da cartone animato e l'animazione è ben fatta. Benché le melodie che accompagnano il gioco non sono eccezionali, sono sufficientemente buone per creare l'atmosfera giusta e non annoiano più di tanto. Tutto sommato, un gioco che sa il fatto suo, benché penso possa interessare una minoranza.*

Inizialmente i comandi disponibili sono i seguenti: **acknowledge, weapons, scan, navitagion, engineer, repair** e **manual**. Muovendo il joystick a destra o a sinistra si evidenzia una delle icone e premendo il pulsante di fuoco la si attiva. Se, ad esempio, si sceglie l'icona delle armi, il pertinente membro dell'equipaggio appare nel monitor d'interazione e il quadro delle informazioni visualizza le funzioni del reparto armi: **status, display,?, cancel, rank, fire** e **return**. Scegliendo la funzione *status* appare il numero dei colpi sparati e delle astronavi distrutte, mentre *display* mostra gli ordini dati al reparto armi. Qualunque messaggio in arrivo può essere visualizzato attivando l'icona*?* e *scan* fornisce informazioni su qualunque astronave aliena, quali il fatto che sia amichevole o meno. Tutti gli ordini di fuoco vengono dati usando le icone *cancel, rank* e *fire*.
Se volete dare ordini o controllare un altro reparto, il comando *return* vi riporta allo schermo principale, consentendovi di scegliere un'altra icona. Lo schermo cambia, visualizzando il membro dell'equipaggio e quello che gli sta attorno, nonché una nuova serie di icone pertinenti.
Ogni reparto ha le sue proprie abilità e ha un ruolo importante nel gioco. I reparti armi ed esplorazione lavorano in combinazione con il comando *scan* nell'identificare e star dietro agli altri veicoli nello spazio.
Le armi possono poi eliminare, se necessario, qualunque cosa ostile. I comandi di navigazione controllano la velocità e la rotta dell'astronave e questi fattori possono essere modificati durante il volo. Ad esempio, occasionalmente sono necessarie manovre evasive per evitare scontri a fuoco con astronavi di rinnegati.
Il reparto ingegneria è responsabile della gestione e assegnazione dell'energia alle diverse sezioni dell'astronave — un compito vitale quando si è sotto attacco, poiché energia extra deve essere assegnata agli schermi protettivi. Il reparto manutenzione consiste in una squadra di *robodroid* che possono essere assegnati alla riparazione di varie sezioni dell'astronave.
Come Capitano avete la responsabilità di far in modo che tutti i reparti lavorino insieme come un vero e proprio gruppo, piuttosto che come

entità separate. Se perdete troppo tempo ad interagire con un solo membro dell'equipaggio, gli altri si annoiano e cominciano a fare a modo loro, cosicché l'intero sistema comincia rapidamente a deteriorarsi e l'astronave non funziona più perfettamente.
Controllare contemporaneamente molte funzioni dell'astronave può sembrare un compito tutt'altro che facile, ma finché prenderete nota di

tutti i messaggi dei membri dell'equipaggio così da sapere esattamente cosa sta succedendo e quindi quali ordini devono avere la massima priorità, vi accorgerete che non sarà poi un compito troppo gravoso.

Presentazione 81%
Ottima documentazione e presentazione attraente, ma il caricamento della cassetta è una noia.

Grafica 90%
Personaggi con qualità da cartoni animati, animati in modo eccellente.

Sonoro 74%
Una varietà di motivetti sopra la media accompagnano adeguatamente lo svolgersi del gioco.

Appetibilità 88%
Inizialmente affascinante e facile da entrarci.

Longevità 87%
Sufficiente varietà e "spessore" per far felice per un bel po' qualunque mercante spaziale.

Rapporto qualità/prezzo 83%
Ne avrebbe guadagnato ad essere un po' più economico.

Giudizio globale 88%
Un'ottima variante sul tema del gioco mercantile

***Psi 5** sarebbe un buon gioco se non fosse per il fatto che originalmente è stato realizzato per essere supportato su disco. La ridicola insistenza della US Gold a mettere giochi del genere su cassetta è seccante; e non funziona. Troppo spesso le occasionali interruzioni interferiscono con ciò che in origine era un prodotto piacevole. Se si escludono i problemi di interfaccia computer/utente, **Psi 5** è O.K., benché a volte un po' lento. Non è il tipo di gioco che raccomanderei agli "azionomani", ma chiunque ami aggiungere un po' di riflessione alle manipolazioni del joystick accoglierà favorevolmente questo titolo. Come già in altri giochi della **Accolade**, **Psi 5** combina piacevoli ariette di sottofondo con un ottimo uso della grafica ad alta risoluzione. Questo gioco non mi ha impressionato molto, benché possa impressionare un bel po' di gente. Dategli un'occhiata.*

Questo è uno di quei giochi che richiede molta perseveranza prima di potersi considerare abili nel giocarlo. Inizialmente, la quantità di cose da tenere sotto controllo è troppa, ma la lettura delle istruzioni e la missione di addestramento possono essere di considerevole aiuto. Graficamente il gioco è molto bello e il carattere e la personalità dei membri dell'equipaggio è data proprio dalla grafica colorata e ottimamente animata. Il gioco ha inoltre molto "spessore", con un mucchio di cose che terranno impegnato il giocatore per ore. Se vi interessa, dategli un'occhiata: è un gioco molto originale, benché possa non piacere agli amanti dei giochi d'azione.

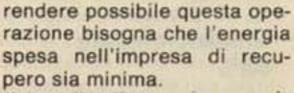
Gioco Caldo

THRUST

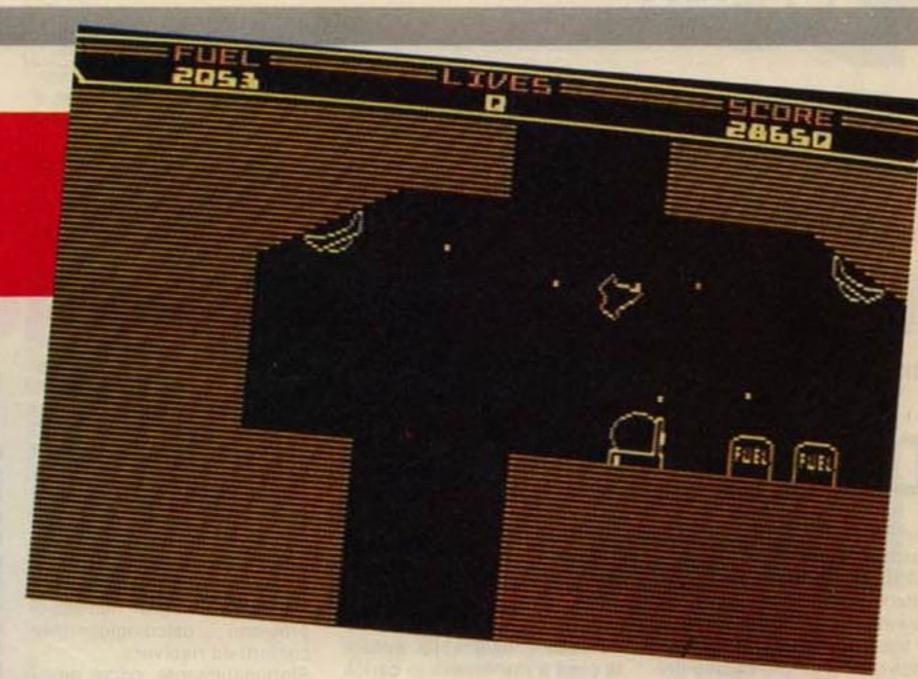
Firebird, cassetta, L.7.900, solo tastiera, per C64, Spectrum

Durante gli anni di espansione del primo Impero il futuro era radioso, splendente e pieno di speranze. Il genere umano stava gettando le basi della sua evoluzione, nutrendosi delle infinite risorse di cui l'universo disponeva. I pianeti erano miniere inestinguibili di minerali, le stelle elargivano energia e gli uomini proliferavano a un ritmo terrificante sistemandosi comodamente in ogni angolo del cosmo.
Ma questo succedeva molto tempo fa e ora che l'universo sta diventando vecchio e decrepito è sempre più difficile trovare l'energia per nutrire le bocche affamate degli uomini. Atropia e entropia sono le leggi del momento e alieni affamati rubano l'energia che gli era stata precedentemente data.
Il genere umano ha paura.
Dopo un millennio di vita tecnologica, l'evoluzione ha dimostrato che la razza umana non può sopravvivere senza cadere nella trappola delle sue stesse macchine. Giorno dopo giorno, circolavano attraverso il News Circ innumerevoli storie di mondi morti, svuotati di energia ma pieni di cadaveri. Il genere umano ha molta paura...... e allora viene ideato Il Piano.
Nelle profondità dei mondi di carbone abbandonati di Gargos, c'è un sistema di pianeti–miniera trasformati in colabrodo dallo stravagante regno del Primo Impero. Pieni di gallerie abbandonate i mondi, a causa della loro instabilità, sono assolutamente inadatti a ogni sorta di abitazione.
Ciò nonostante, in quei giorni, le sorgenti di energia disponibile venivano trattate con un procedimento un po' blasé, che ora viene considerato shoccante. In ognuno di quei mondi si nascondono le attrezzature e le fonti di energia delle "operazioni primarie". Il Piano è un colpo di genio.
Ci sono enormi ammassi di energia racchiusi in ognuno di quei pianeti ora defunti, e possono essere liberati distruggendoli in sequenza uno dopo l'altro. Per di più in ognuno di essi c'è un bacello di energia che contiene una enorme potenza. Distruggere un pianeta è facile: basta far esplodere il generatore collegato alla rete stabilizzatrice che mantiene uniti i pianeti-colabrodo. Per

Nonostante una grafica e un sonoro un po' semplicistici, Thrust è un bel gioco e il migliore, tra quelli economici, che abbia mai visto. La colonna sonora di Rob Hubbard è noiosa, ma contiene alcuni pezzi non male e, grazie a dio appare, solo nei titoli e a 7900 lire è regalato. In effetti lo schermo di caricamento è così bello che vale, da solo, il suo prezzo.

Così viene assemblata una flotta di ex caccia, armati di cannoni, scudi di forza e laser, con un solo uomo di equipaggio. Il carburante è rimasto sui pianeti e deve essere lì raccolto. Ci sono anche dei sistemi di difesa ancora funzionanti, che per sicurezza vanno distrutti. Essendo stato appena reclutato nel Servizio per la Distruzione del Pianeta (Planetbusters Corps), vi viene offerto il lavoro più facile. La vostra missione di debutto consiste nel distruggere un solo pianeta. C'è una prima base armata e il generatore e

rendere possibile questa operazione bisogna che l'energia spesa nell'impresa di recupero sia minima.
Il bacello di energia sono in superficie: non è richiesta alcun tipo di navigazione sotterranea.
Uno scanner all'interno della navetta visualizza il mondo esterno in modo semplicistico e spigoloso con la vostra navicella al centro: a mano a mano che vi muoverete appare sotto di voi la superfice del pianeta. Dato che la rappresentazione del paesaggio è abbastanza semplificata, esso appare sempre in prospettiva bidimensionale.
La navicella è una versione aggiornata del solito modello da minatore di meteoriti tipo Asteroid e può girare su 360° e muoversi in tutte le direzioni. I comandi, tramite tastiera,

Finalmente una versione di Gravitar giocabile come l'originale! Thrust non è una copia del tutto fedele ma aggiunge i suoi elementi originali e risulta così essere uno dei più accattivanti e giocabili giochi stile arcade che abbia mai giocato da molto tempo in qua. E' vero la grafica è molto semplice e il suono non molto divertente, ma che importanza ha quando il gioco è così bello? Se volete un gioco brillante a un prezzo molto basso, allora uscite fuori e compratelo, ci starete attaccati tutta la notte.

Una volta caricato, Thrust mi da l'impressione, mi spiace dirlo, di essere irrimediabilmente datato: un passo indietro, alla preistoria del gioco elettronico. Ciò detto, giocarci lascia passare in secondo piano qualunque riserva relativa alla grafica. Il gioco è estremamente giocabile e mescola una certa originalità con alcuni elementi di classici giochi arcade, tipo Gravitar o Asteroids. E' proprio bello giocarci. E' altresì impressionante la simulazione dei fenomeni di gravità, di inerzia e momentum. Quando il bacello di energia è agganciato alla parte posteriore dell'astronave tutte le sue forze vanno prese attentamente in considerazione. Peccato che ci sono solo sei schermi differenti, ma il miscuglio di vari elementi (antigravità e invisibilità) portano questo piccolo grande gioco economico a tenervi agganciati al televisore per anni. A questo prezzo, non c'è motivo per perdersi queste furiose azioni da gioco arcade, che vi terranno incollati alla tastiera fino alle ore piccole.

Presentazione 88%
C'è uno schermo di dimostrazione e una tabella dei record, ma non c'è un'opzione per i joystick.

Grafica 80%
Nonostante l'aspetto un po' antiquato, l'animazione è la parte più attraente della grafica.

Sono 80%
Rob Hubbard (detto "prezzemolo") ha scritto l'arietta noiosa dello schermo principale, ma anche i più che idonei effetti speciali.

Appetibilità 92%
Una buona partita a Thrust è veramente divertente ed è molto facile farsi "catturare" dall'azione.

Longevità 94%
La gradazione progressiva delle difficoltà rende necessario raggiungere un livello di bravura veramente notevole, prima di poter smettere di considerare Thrust una sfida alla vostra abilità.

Rapporto qualità/prezzo 99%
Raramente giochi di questa qualità vengono venduti a un prezzo così ridicolo.

Giudizio globale 94%
Il più bel gioco a cui abbiamo mai giocato da anni e a un prezzo che sarebbe da stupidi farsi scappare.

sono: A e S per ruotare su se stessi, Shift per azionare i motori e la barra spaziatrice per far entrare in azione lo scudo di forza. Questo scudo ha tre diverse funzioni a seconda del momento in cui viene utilizzato. Quando si vola a media altezza, azionare lo scudo, crea una specie di bolla di protezione tutt'attorno alla navicella: ogni proiettile lanciato verso di voi si disintegrerà al contatto; librandovi sopra un serbatoio di carburante (contrassegnato dalla scritta FUEL), azionare lo scudo di forza, riempirà automaticamente il vostro serbatoio; infine, attivando lo scudo mentre si sorvolano i bacelli di energia (un piccolo oggetto rotondo posto su un piedistallo), permette la connessione immediata del laser al centro del bacello. Riprendendo quota, il bacello, così agganciato, si staccherà dal piedistallo, allontanandosi dal terreno.
Eseguire questa operazione non è molto facile perché bisogna tener conto del peso del bacello e del momentum, ed è facile cadere a terra rotolando, dopo una serie di accelerazioni date male.
Comunque quando lo scudo è in funzione il carburante si consuma molto rapidamente, per cui è meglio utilizzare questo strumento solo quando ce n'è effettivamente bisogno. Se rimanete senza carburante la forza di gravità vi porterà a terra e non potrete farci niente.
Per portare a termine una missione bisogna distruggere sia il bacello di energia che il generatore: vi verranno così assegnati un bel po' di punti. Altrimenti, se ritornate al quartier generale dei Planetbuster Corps solo con il bacello, verrete spediti verso una nuova e più difficile missione.
Far esplodere il generatore è abbastanza semplice, anche se nei livelli successivi diventa sempre più difficile. Conviene prendere gli extra bonus, usando i cannoni montati sulla parte anteriore dell'astronave, sparando una dozzina di colpi contro la macchina: il generatore diventerà instabile e inizierà a lampeggiare. Avrete solo dieci secondi per evacuare il pianeta prima che esploda. Volate direttamente sopra di voi e dopo un paio di secondi verrete "risucchiati" insieme a qualunque carico abbiate a rimorchio, e ridepositati alla base. Vi verrà affidata quindi una nuova missione.
Più procedete nel gioco più il vostro lavoro sarà difficile: gli armamenti saranno sempre più micidiali e numerosi. Se lasciate un pianeta prima di aver completato la vostra missione, le installazioni militari rimaste potranno contattare il prossimo pianeta verso cui state dirigendovi, avvisando il locale sistema di difesa del vostro arrivo. Il benvenuto non sarà certo piacevole, tutte le armi dentro le caverne sono ora in allerta e dovrete fare largo uso dello scudo di forza.
Ci sono sei tipi di mondi e dopo averli distrutti tutti e sei, un'impresa a dir poco ardua, si ripete la sequenza con maggiori difficoltà. Il primo inconveniente che incontrerete nel settimo schermo sarà l'inversione di gravità: dopo sei schermi in cui si viaggia in ambiente normale, l'inversione di gravità può proprio fare impazzire un pilota ed è proprio facile schiantarsi a terra senza speranza. Lo strano effetto di questa inversione di gravità è che i bacelli di energia ballonzolano a testa in giù finché vengono presi al guinzaglio dalla navicella. Nel quindicesimo schermo, invece, il paesaggio è invisibile tranne quando lo scudo della navicella è in azione.

DOCTOR WHO AND THE MINES OF TERROR

Micropower, prezzo n.c., cassetta, disco, joystick e tastiera per C. 64

Dopo anni passati in freddi studi televisivi (l'abbiamo visto anche in Italia), brandendo comuni asciugacapelli contro attori vestiti come funghi megalomani, Doctor Who diventa un videogioco grazie alla Micropower di Leeds. Come sempre il buon dottore è impegnato contro il piu-cattivo-del-reame, il famoso Master.

L'infido tipaccio ha deciso di mettere le mani sui piani del TIRU dei Signori del Tempo, una piccola meraviglia della tecnica, una sorta di moviola temporale.

Porzioni di tempo possono essere tagliate dal continuum ed alterate al punto da cambiare il futuro dell'universo. Le possibilità sono infinite, soprattutto se siete dei megalomani lunatici, e The Master ha pensato bene di diventare immortale cercando di prendere il posto del Diavolo in persona là dove il tempo ha inizio.

Sarebbe consigliabile evitare la cosa e mantenere in carica il vecchio diavolo che ormai conosciamo.

The Master si è calato nelle Miniere del Terrore, un posto non molto piacevole, dove viene estratta la Heatonite. Si tratta di un composto segreto, l'ingrediente base per la realizzazione del TIRU.

Il giorno deve essere salvato e il tempo ha bisogno di qualcuno abituato a salvare i giorni (e l'universo): Doctor Who.

Tutto il gioco è un'ottima interpretazione grafica di un adventure con un gran numero di problemi psicologicamente contorti da risolvere.

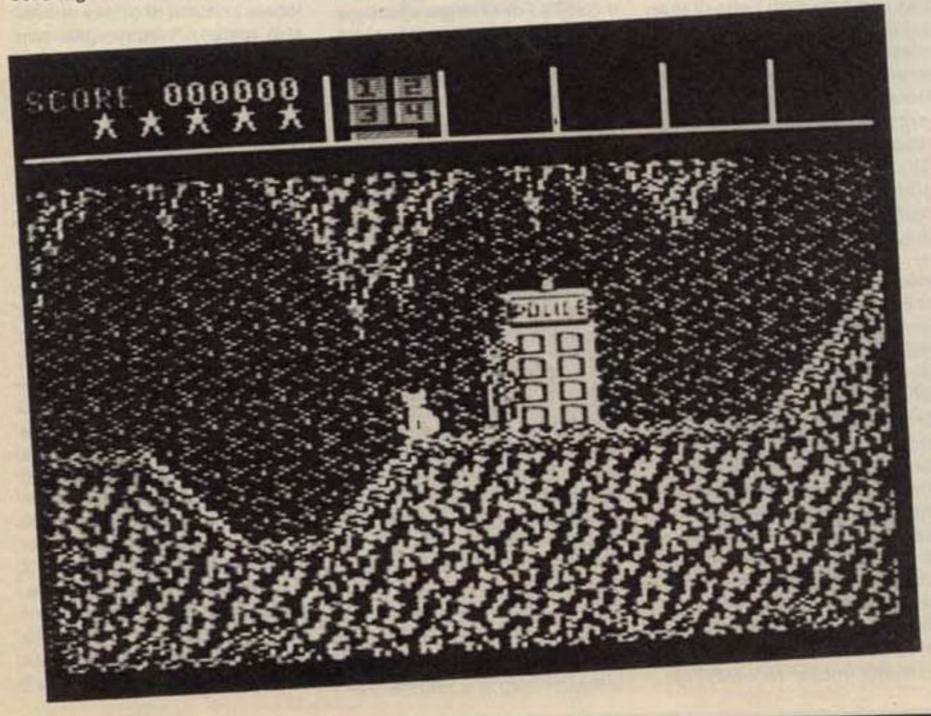
Sfortunatamente, come emissario dei Signori del Tempo, Dottor Who non può portare armi di nessun tipo nei meandri della miniera, neppure il suo incredibile cacciavite sonico. Questo lo lascia indifeso negli scontri mortali che potrebbe ingaggiare con i controllori che pattugliano la miniera in cerca d'intrusi. Non sono molto furbi, ma se il Dottore gli si avvicina troppo possono entrare in fase di spiattellamento degli estranei.

Il più grosso svantaggio dei controllori è quello di potersi muovere esclusivamente sugli appositi camminamenti metallici.

Dottor Who, durante gli spostamenti, rimane sempre al centro dello schermo e può muoversi nelle quattro direzioni (su, giù, destra, sinistra) e saltare, ma può anche raccogliere e utilizzare diversi oggetti trovati nella vasta miniera. Si possono tenere 4 oggetti alla volta che vengono visualizzati nella parte superiore dello schermo. Usando i tasti funzione è possibile manipolarne le caratteristiche.

Sebbene non vengano fornite armi, c'è uno splinx. Questa magica creatura assomiglia ad un micio domestico, ma è in realtà un sofisticatissimo robot che non può essere intercettato dai nemici. Premendo S si accede ad uno schermo di programmazione contenente una serie di istruzioni da far eseguire allo splinx. Queste sono molto semplici ma permettono al Dottore di recuperare oggetti che normalmente non potrebbe trovare.

Per completare il gioco dovete trafugare il piano dal laboratorio e restituirlo ai Signori del Tempo, cosa non facile perché la pianta della miniera è incredibilmente ampia. Un buon aiuto ve lo dà la confezione che contiene una striminzita e quindi poco dettagliata mappa del complesso minerario.

ORA CI SONO... ...ORA NON CI SONO!

Anche se Doctor Who non è molto convincente per grafica e sonoro, è uno dei migliori arcade adventure per 64. Richiede un po' di tempo per farsi capire, ma poi diventa affascinante e divertente. A prima vista può sembrare un "platform game" a scorrimento, che potrebbe essere una definizione, ma giocando troverete che c'è qualcosa di più e questo qualcosa in più sono le sfumature da adventure.
Doctor Who deve essere giocato ed apprezzato, superando le impressioni iniziali. Se qualcuno ne ha parlato male è perché non ci ha mai giocato.

A prima vista il gioco può apparire un po' grottesco a causa della grafica e del suono privi di grandi effetti. Giocando risulta chiaro che il gioco ha spessore. L'area di gioco è molto ampia e ci vorrà un bel po' per esplorarne tutta l'estensione. Il peggior difetto è l'orribile musica che borbotta per tutto il gioco, anche se migliora un po' quando il dottore entra in un'altra sezione della mappa. E' uno dei migliori arcade adventure disponibili per il 64 e se state cercando un gioco lungo da risolvere, dategli un'occhiata.

Presentazione 92%
Una grande confezione gigante con un mucchio di documentazione, con tocchi divertenti come la programmazione dello Splinx.

Grafica 70%
Sprite e fondali sono adeguati e lo scorrimento dello schermo eccellente, ma potrebbe essere migliorato.

Sonoro 32%
Dov'è la famosa sigla televisiva? La mancanza non si nota, i motivetti invece d'accompagnamento si notano fin troppo.

Appetibilità 81%
Richiede perseveranza e la lettura delle istruzioni.

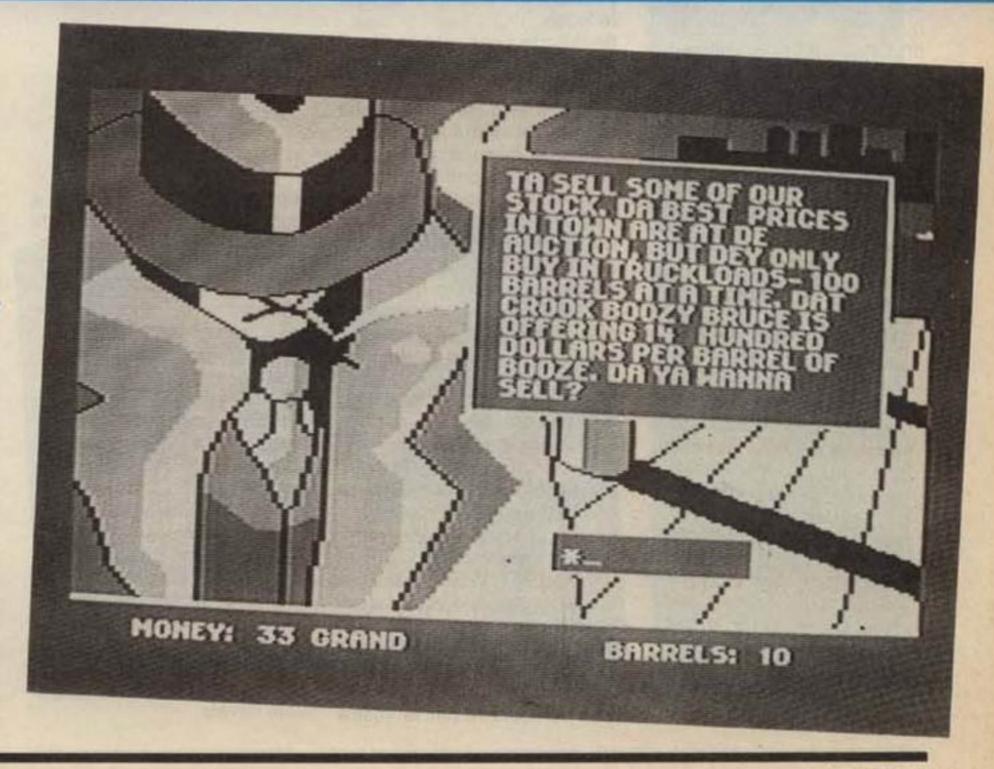
Longevità 89%
Difficile ma non frustrante e abbastanza variato da mantenere vivo l'interesse.

Rapporto Qualità/ Prezzo 81%
Caro, ma li vale.

Giudizio globale 86%
Un ottimo arcade adventure per 64: forse senza tempo.

MUGSY'S REVENGE

Melbourne House, L.19.900, cassetta, solo tastiera, per C64

Mugsy's Revenge è ambientato durante il periodo del proibizionismo americano, circa 1919. Mugsy il gangster è stato rilasciato in libertà condizionata e all'uscita dalla prigione ha scoperto che la vendita di alcool è diventata illegale. La permanenza in prigione di Mugsy non gli ha insegnato che il crimine non paga e la sua immediata reazione al proibizionismo è che è per lui una stupenda opportunità per ricostruire il suo ex potente impero.
Voi interpretate la parte di Mugsy e dovete prendere tutte le decisioni che possano renderlo il più potente gangster del mondo della malavita.
Uno dei capoccia di Mugsy fa le domande e a seconda delle vostre risposte mette in atto i vostri ordini come meglio può. Spesso dà preziosi consigli e vi avverte quando pensa che siate irresponsabili. Il gioco viene giocato attraverso una

serie di schermi a mo' di fumetti con il testo che appare all'interno delle classiche nuvolette.
Fortunatamente Mugsy ha 50.000 sterline avanzate dalle sue precedenti imprese e dovete usare tale somma come base per costruire il vostro impero. Quando il gioco comincia, il capoccia di Mugsy suggerisce che si può fare "molta grana con il whisky di contrabbando e con i 50 testoni possiamo fare un bell'affare contrabbandando il whisky dal Canada". Se siete d'accordo vi consiglierà di assoldare qualche ragazzo: potete ignorare il suggerimento o prendere uno o due scagnozzi. Non dimenticate, comunque, che se assoldate altra gente nella vostra organizzazione dovete pagarli! Una volta che avete risolto questo piccolo problema il vostro capoccia vi dice il prezzo dei barili di alcool e vi chiede quanti ne volete contrabbandare. Questi barili possono poi essere venduti con gran profitto, benché l'acquisto di troppi barili può lasciarvi senza fondi: per organizzare il contrabbando dovete tirar fuori un bel po' di soldi e una piccola donazione al "fondo beneficenza" della polizia aiuta a tenere lontana la legge.
Se riuscite a contrabbandare il whisky allora potete rivenderlo all'asta a prezzi maggiorati ed è in questo modo che costruite la vostra fortuna. Ovviamente ci sono altri gangster sempre pronti a mettere i bastoni tra le ruote l'uno dell'altro e se non fate contenti i vostri scagnozzi potrebbero anche fare la bella con tutti i vostri soldi. D'altro canto, se saranno contenti di lavorare con voi il loro entusiasmo gonfierà le vostre tasche! Se pensate che qualcuno vi rovini la piazza potete sempre farlo "eliminare".
Se riuscite a mettere insieme abbastanza soldi potete comprare dei nightclub per dare un'ulteriore spinta ai vostri profitti, ma poi dovete riempirli di uomini di fiducia e di *entreneuse*. Occasionalmente i federali possono venire a sapere delle vostre imprese e può verificarsi uno scontro a fuoco. Si passa allora ad uno scontro tipo-arcade dove dovete combattere per la vostra sopravvivenza. Lo scontro a fuoco si svolge in una strada con alcune prostitute che passeggiano sul marciapiedi. Il giocatore ha pieno controllo dei movimenti di Mugsy che deve portar via le "signore" prima dell'arrivo dei federali. Quando arrivano, questi cercano di sparare a Mugsy, il quale è anch'esso armato. Mugsy può essere colpito cinque volte prima di morire mentre i federali devono essere colpiti soltanto una volta per essere uccisi.
Dopo che sono trascorsi dieci anni di tempo-gioco, viene abolito il proibizionismo e i profitti, i barili, le ragazze e i nightclub vengono visualizzati sullo schermo cosicché voi possiate sapere come ve la siete cavata.

*Ho giocato **Mugsy** secoli fa e mi ricordo che già allora non mi entusiasmò. Il seguito è molto simile, troppo simile per meritare di essere acquistato se già avete il primo della serie. I diversi schermi, non molto numerosi, non sono particolarmente eccezionali, benché la scena animata sia piuttosto bella (per le prime due o tre volte che la guardate). Il gioco in se stesso è noioso e poco interessante e ci sono poche cose da fare per ogni anno simulato di gioco. Il testo è limitato e saltano fuori sempre le stesse frasi. Anche se pensate che **Mugsy** sia un gran gioco, questo potrebbe deludervi.*

Benché piuttosto carino, **Mugsy's Revenge** non riesce a far fronte ad un uso continuato. E' troppo noioso. La grafica è mozzafiato comunque, specialmente la sequenza della sala da biliardo che è la cosa che più somiglia ad un film che abbia mai visto su un computer. Musicalmente è ben fatto e i testi dei fumetti creano l'atmosfera giusta. Il guaio è che la struttura del gioco è troppo semplice e ripetitiva. Può valer la pena dargli un'occhiata, ma non riesco a vedere che interesse possa avere l'utente finale.

*Al di là di una grafica carina e di una musica allegra, non c'è gran che in Mugsy's Revenge. Date le poche variazioni, il gioco diventa subito noioso e lo stesso dicasi delle sequenze animate e della musica, una volta che le avete viste e ascoltate un paio di volte. Penso che sarebbe stato meglio se fosse stato un gioco a icone, poiché avrebbe consentito di dare risposte più flessibili e varie e ciò avrebbe iniettato un po' di vitalità nel gioco. Così com'è, **Mugsy's Revenge** è proprio noioso.*

Presentazione 69%
Discreta, ma niente di speciale.
Grafica 78%
Alcuni begli schermi, ma non molti.
Sonoro 76%
Alcune melodie d'atmosfera
Appetibilità 43%
Facile da entrarci, ma non particolarmente interessante.
Longevità 31%
La giocabilità limitata e la natura ripetitiva lo rendono noioso dopo un paio di partite.
Rapporto qualità prezzo 27%
Costoso se si considerano le limitazioni e la natura monotona del gioco.
Giudizio globale 33%
Non provarci più, Sam.

CAPTAIN KIDD

Bug-Byte prezzo n.c. cassetta, solo joystick, per C. 64

Capitan Kidd è un esperto artificiere e vive in un paese surreale dove appaiono di continuo e ovunque bombe pronte a saltare. Va da sé che il poveretto, un po' per dovere, un po' per istinto di sopravvivenza è sempre piuttosto preso.

Il gioco si svolge su una griglia di 15 quadri per 12 e il buon vecchio capitano può muoversi in tutte le quattro direzioni.

All'inizio del gioco da qualche parte dello schermo appare la prima bomba e un timer comincia a ticchettare. Il capitano le deve trovare prima che il timer giunga a zero, con le conseguenze che potete immaginare. Disinnescata la prima bomba, ne appare un'altra e si prosegue fino alla scoperta di tutti gli ordigni nascosti.

Muovendosi sulla griglia, Kidd dissolve i quadrati su cui si posa, e dato che può muoversi solo sui quadrati e non in mezzo è il caso di studiare con cura la strada da percorrere, ma anche se va a cacciarsi in qualche guaio o si isola non tutto è perduto.

Premendo il tasto di sparo e muovendo il joystick è possibile scrollare a destra e a sinistra la fila di quadrati su cui si trova il capitano. Ma non sempre il successo è garantito.

Sparse per lo schermo ci sono delle inoffensive bandierine che regalano bonus.

Ma ci sono anche due tipi di trappole: teschi e stivali.

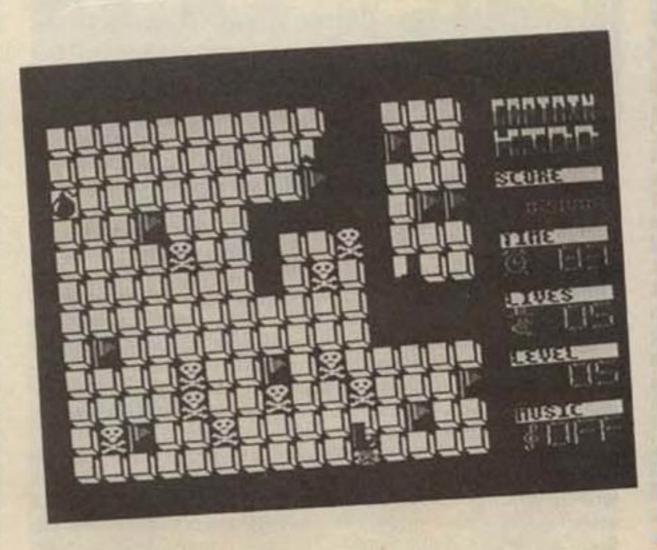
I teschi se ne stanno fermi in un quadro e se ci capitate dentro risultano assai fatali. Diventano un problema durante gli spostamenti su una riga di quadrati: se il giocatore è deconcentrato, gli può capitare facilmente di farci passare l'inerme capitano.

Gli stivali invece inseguono il nostro eroe e cercano di spiaccicarlo.

Le vite a disposizione sono 5, ed altre si aggiungono ad intervalli regolari.

Mi sono divertito molto giocando con Grid Trap della Sumlock, ma è stato molto tempo fa e giocando con Captain Kidd, che è derivato dal succitato arcade non mi sono divertito altrettanto.

La grafica è molto semplice e piuttosto scarna, come pure gli effetti sonori, la musica e il gioco in sé.

Non è certo il miglior esempio di software economico: ce n'è di meglio a meno.

E' un "clone" di un vecchio arcade, Grid Trap (o Check Man) che non ha mai tirato granché. Il perché della scelta della Bug-Byte è un vero mistero. Il suono è datato, la grafica noiosa e poco interessante. Anche se può essere divertente giocarci per un po', non ci sono variazioni di schermi se non per il numero maggiore di bombe da scovare e di nemici da evitare, di conseguenza il gioco diventa presto noioso.

Ci sono giochi migliori per molto meno.

Presentazione 82%
Cinque livelli di difficoltà da scegliere ed istruzioni nello schermo d'apertura.

Grafica 37%
Piccoli sprite che passano senza creare interesse e schermate noiose.

Sonoro 29%
Una fastidiosa versione di The Entertainer ed effetti assai scadenti.

Appetibilità 43%
La semplicità del gioco lo rende facile.

Longevità 31%
Ma gli schermi seguenti sono più o meno gli stessi.

Rapporto Qualità/Prezzo 36%
Economico, ma datato.

Giudizio globale 32%
Una piatta conversione di un arcade ormai datato.

URIDIUM

HEWSON CONSULTANT, L.19.900, cassetta, joystick o tastiera, per C64

"Emergenza... Avvistata una flotta di quindici supercorazzate nemiche... Stanno entrando in questo settore Galattico... Ora stanno orbitando intorno al nostro pianeta... Stanno prosciugando il nucleo planetario di tutte le risorse minerarie... Richiesta assistenza... Siamo sotto attacco..." Ancora una volta il nostro Sistema Solare è sotto la minaccia di estinzione a causa di nemici sconosciuti e ancora una volta siamo solo noi che possiamo prevenire un simile cataclisma.

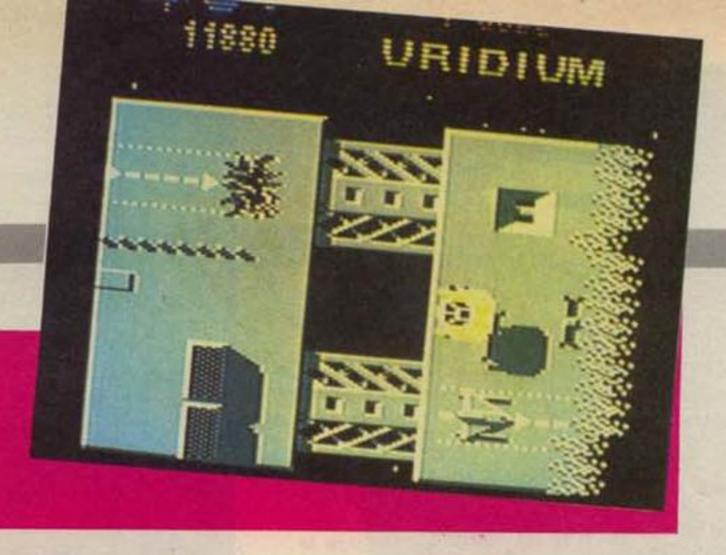
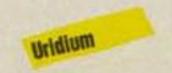
In Uridium, l'ultima meraviglia di Andrew Braybrook, autore già di Paradroid, siamo i piloti dell'ultimo tipo di Caccia Spaziale classe Manta: basta premere il pulsante di sparo e ci ritroveremo nel mezzo della battaglia!

Il nostro obiettivo è distruggere tutte le 15 Super Corazzate, ingaggiando prima battaglia con i caccia interstellari nemici, magari neutralizzando contemporaneamente le difese a terra, e poi atterrando sulle SuperCorazzate stesse, così da penetrare dentro le stesse per poter innescare una reazione a catena che le "vaporizzerà", disintegrandole. Tuttavia le cose non sono così semplici, naturalmente: dopo che il nostro caccia Manta ha lasciato il trasportatore interplanetario, viene subito aggredito da uno stormo dietro l'altro di caccia nemici, di vari tipi, ciascuno con un movimento e una formazione caratteristica, solitamente composta da cinque unità, e solo dopo essere sopravvissuto ad un certo numero (fisso) di attacchi, comparirà l'ordine di atterraggio (LAND NOW): a questo punto dobbiamo portarci velocemente nella zona più a destra della SuperCorazzata, dove è posta la pista di atterraggio, sulla quale dobbiamo posarci con un movimento da destra verso sinistra, prima che giunga la successiva squadriglia di caccia intercetstori, molto più veloci e bellicosi dei precedenti.

Ma lungo il nostro tragitto dobbiamo fare attenzione anche alle barriere di meteoriti e alle aree di comunicazione, che non possono essere eliminate con i nostri proiettili e che sono facilmente individuabili grazie alla lunghezza della loro ombra: possiamo solo evitarle.

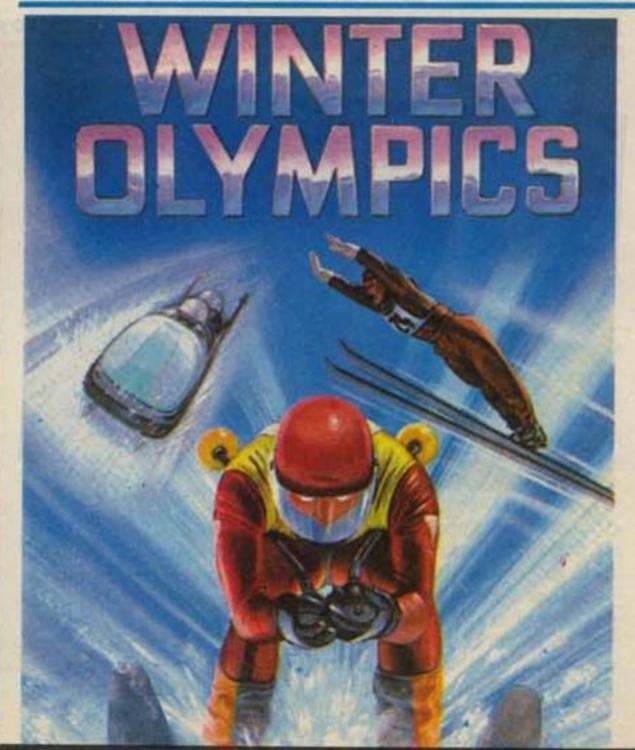
Sulla superficie della SuperCorazzata ci sono anche dei caccia pronti (teoricamente) a decollare e delle postazioni (innocue) di difesa; per incrementare il nostro punteggio possiamo divertirci a bombardare, ma pare che questo faccia diventare contemporaneamente più bellicose le squadriglie aeree, ansiose di vendicare i compagni di terra.

Ultimo pericolo sulla superficie della SuperCorazzata è costituito dai piccoli quadratini lampeggianti, che sono dei generatori di Mine Telecomandate, le quali non possono essere eliminate, ma che per fortuna si disintegrano automaticamente dopo quattro secondi; inoltre, dato che il gioco è programmato in maniera tale da non prevedere mai più di sei oggetti volanti sullo

La prima cosa che colpisce in Uridium è la grafica, a livello dei migliori coin–op, quali STAR FORCE.
Ma la meraviglia non finisce qui: la dinamica di gioco è strabiliante, con la possibilità di variare a piacimento la velocità del nostro caccia, di fare istantanee virate di 180° o di volare su un fianco per infilarsi nei passaggi più stretti.
Lo "scroll" del gioco non presenta sfasature ed è particolarmente spettacolare quando si disintegra la SuperCorazzata.
Si rivela un simpatico intervallo la camera di rifornimento, che spezza il ritmo incalzante del gioco normale.
Un solo consiglio per questo gioco: è essenziale farsi una mappa delle varie SuperCorazzate per sapere dove sono gli ostacoli (ricordarsi di guardare le ombre) e portarsi rapidamente in prossimità della pista di atterraggio.

Presentazione 99%
Eccellente sotto ogni aspetto, con molte utili opzioni.
Grafica 99%
Alta velocità incredibile, "scroll" dello sfondo molto scorrevole, superlativi sprite ed eccezionale uso del colore.
Sonoro 94%
Ottima colonna sonora con efficaci effetti speciali.
Appetibilità 98%
Estremamente coinvolgente, grazie alla grafica sbalorditiva e alla semplice, ma gratificante dinamica di gioco.
Longevità 92%
Quindici SuperCorazzate potrebbero diventare monotone a cause delle piccole differenze tra di loro, ma basta fare una breve pausa per ritrovare il divertimento come e più di prima.
Rapporto qualità/prezzo 92%
Un poco più caro dei precedenti prodotti Hewson, ma ciò è giustificato dalla qualità indubbia del gioco.
Giudizio globale 94%
Potrebbe tranquillamente gareggiare con i migliori coin-op: è forse il migliore "shoot em up" in circolazione per C64.

schermo, quando stiamo ingaggiando battaglia con una squadriglia completa, siamo sicuri che non può comparire nessuna mina.
Una volta atterrati sulla Super-Corazzata, ci ritroviamo nella camera di rifornimento, nella quale possiamo incrementare il nostro punteggio se riusciamo a schiacciare il pulsante di fuoco quando lampeggia la casella che contiene una cifra, il che ci fa accreditare la cifra stessa e ci fa passare al tentativo successivo; comunque, sia che si ottengano tutti i sei BONUS (ci viene sommato solo l'ultimo) sia che invece si blocchi la scritta "QUIT", bisogna evitare che i due contatori laterali giungano a zero, se non si vuole perdere un caccia.
Quando usciamo dalla camera di rifornimento dopo aver ricevuto il BONUS della camera stessa e un BONUS di 100 punti per ogni squadriglia completamente abbattuta, ci ritroviamo sopra la SuperCorazzata che sta gradatamente dissolvendosi nel nulla e possiamo racimolare gli ultimi punti elimininando i nemici di terra scampati al nostro primo attacco.
Passeremo quindi alla Super-Corazzata successiva, che ha una superficie diversa e delle formazioni di caccia differenti ed è identificata da un altro nome: infatti ciascuna Super-Corazzata porta il nome del metallo che è incaricata di cercare per trasformarlo in energia.
Quindi la prima si chiama Zinco, la seconda Piombo, la terza Rame e così via sino alla quindicesima, la... a voi il compito di scoprirlo!

WINTER OLYMPICS

Tynesoft, L. 19.900, joystick o tastiera, per C16 e Plus 4.

Alla vigilia dell'estate può sembrare anacronistico parlare di sport che richiamano la neve ed il freddo dell'inverno.
La stagione agonistica è ormai conclusa da tempo e molto probabilmente gli atleti stanno già preparandosi per le prossime gare.
Questo nella realtà.
Nel mondo dei byte invece, dopo il boom di tali giochi dello scorso inverno, che aveva interessato quasi tutti i tipi di computer in circolazione, qualcuno ha pensato anche ai possessori del Commodore C16 e del Plus 4 che già non possono certo godere di una numerosa biblioteca.
La Tynesoft ha realizzato WINTER OLYMPICS un gioco sportivo con una ottima grafica e l'utilizzo di 60 K di linguaggio macchina...
Pattinaggio di velocità, salto con gli sci, bob, slalom, discesa libera e curling sono le

sei discipline invernali memorizzate con il sistema di caricamento veloce sulle due facciate del nastro.
Il programma iniziale comprende il menu principale che vi permette di caricare una delle sei discipline: le prime tre sono sulla facciata A, le seconde tre sulla facciata B.
La tecnica utilizzata è simile agli altri giochi. Nel pattinagio di velocità lo schermo è diviso in due parti: in quella inferiore c'è l'atleta comandato dal computer, in quella superiore il vostro. La sua velocità viene determinata dalla coordinazione e dalla velocità dei colpi di pattini. L'obiettivo della gara è riuscire a stabilire il miglior tempo, l'atleta guidato dal computer infatti ha solo il compito di aiutarvi in questa impresa.
Nel salto in alto gli schermi sono due. Nel primo vedete il trampolino di lancio di lato, nel secondo invece la visuale si sposta sull'area di volo e di atterraggio.
La disciplina più impegnativa è certamente il bob. Come altre versioni di questa disciplina sullo schermo avete la planimetria del tracciato e il bob che scende nel toboga. Il vostro compito è bilanciare il mezzo durante le curve soprelevate nel modo corretto evitando di venire sbalzati nelle curve oppure di rallentare troppo.
Una novità è l'introduzione di una strana disciplina, il curling, una specie di gioco delle boccie su ghiaccio. In questo venite sfidati dal computer al meglio dei tre incontri. Personalmente ci è sembrato sicuramente il più scarso tra le 6 discipline anche perché non si capisce bene cosa bisogna fare e certo le istruzioni in questo non vi aiutano.
Per concludere le ultime due discipline riguardano lo sci e precisamente lo slalom e la discesa libera. Anche in questo caso non possiamo dire che la simulazione sia ottima. La prospettiva non è resa molto bene e così può capitare che urtiate un albero od un paletto anche se vi sembrava di riuscire a superarlo. Difficile è il controllo dello sciatore con la tastiera (tasti Z, X per curvare, / e : rispettivamente per accelerare e rallentare).
Nello slalom fate in modo di passare attraverso le porte in perfetta linea di massima pendenza, mentre fate attenzione a non fare bruschi rallentamenti che possono farvi sbandare.
Naturalmente ogni evento può essere caricato indipendentemente dal menu principale ed al termine di ogni disciplina potete accedere a qualsiasi altro evento oppure al menu principale.

WINTER OLYMPICS ha come punto di forza la grafica. Ma la cura dell'immagine contrasta con una non eccezionale "giocabilità". I movimenti degli atleti non sono precisi ed inoltre manca anche un po' di competitività. Infatti l'unica soddisazione del gioco si riduce nel riuscire a stabilire il record della giornata senza avere altri incentivi. Questo può essere stimolante se siete in compagnia ma alla fine risulta noioso se giocate da soli.

Presentazione 50%
Anche se il sistema di caricamento delle varie discipline è molto veloce.
Grafica 90%
Sicuramente ottima per il tipo di computer.
Suono 15%
Non possiamo dire che questo sia la parte più curata di Winter Olympics: pochi effetti sonori e poco reali.
Appetibilità 40%
Affrontare ogni disciplina senza un avversario diretto o senza un bonus, alla fine può stancare.
Longevità 50%
Non tutte le discipline riescono ad appassionarvi ed alla fine vi riducete a cimentarvi solo in alcune, bob in testa.
Rapporto qualità/prezzo 50%
Giudizio globale 55%
A favore di questo gioco rimane il fatto di essere uno dei pochi giochi sportivi per il C16.

SPECVENTURE

Mastertronic, L. 7.900, per Spectrum, cassetta, joystick o tastiera

"L'elettronica mi ha sempre affascinato. I primi contatti con l'informatica li ebbi qualche anno fa quando acquistai il mio primo computer: uno ZX81". Chi parla è Fulvio Dominici, 20 anni, torinese, iscritto alla facoltà di Ingegneria elettronica e programmatore di SPECVENTURE, il primo gioco concepito e realizzato da un italiano e finalmente commercializzato da una software house straniera. Abituati ormai ai giochi provenienti da tutte le parti del mondo, paesi dell'Est compresi ed a nomi di programmatori come Jeff Minter o Dave Crane, fa certo notizia quello di un italiano.
"Riuscire a realizzare un videogioco mi ha sempre colpito — ci ha spiegato Fulvio — ed il primo lo realizzai quando ero in quarta liceo ed era molto elementare. Quando comparvero i primi multi schermi decisi di dedicarmi intensamente a quel progetto e cercai un'idea originale. Niente di più semplice fu ispirarsi proprio al computer che avevo sempre di fronte e quindi ambientare il gioco all'interno dello Spectrum".
Diversamente dai soliti giococomputer ispirati alle avventure più straordinarie e circondati da ambienti affascinanti, SPECVENTURE vi evita improbabili viaggi di milioni di anni e vi rende protagonisti di una sfida che si svolge in un am-

biente che vi è vicino, anzi che vi sta proprio di fronte: l'interno del vostro Spectrum.
In SPECVENTURE impersonate una istruzione di linguaggio macchina (la parte più piccola di un programma) che si avventura tra le varie parti del computer alla... ricerca dei byte perduti o meglio, fuggiti, dal sistema operativo. Una volta recuperati devono essere portati nella corretta locazione pronti ad essere trasferiti sotto all'altoparlante forma di onda sonora.
Il compito è tutt'altro che semplice visto che i circuiti dello Spectrum sono "abitati" dai pericoli più impensabili: scariche ad alto voltaggio, bug o blocchi fanno di tutto per ostacolarvi il recupero.
L'avventura si svolge all'interno di 30 parti rappresentate da altrettanti schermi. Si inizia dall'alimentatore, per poi passare allo spinotto ed arrivare al regolatore di voltaggio. Altre parti o schermi rappresentano i microprocessori Z80 (ben 5), la ROM (tre), la RAM (altri tre) oppure parti comprendenti i vari contatti con registratore e tastiera, per concludere con quello finale corrispondente all'altoparlante. Le difficoltà e gli imprevisti variano in ogni schermo; per esempio in quello iniziale dell'alimentazione, vi trovate alle prese con sovratensioni, in quello dello spinotto con dei falsi contatti ed in quello della presa della cuffia vi trovate immersi in flussi di dati.
Ad ogni schermo corrisponde una password segnata in rosso a fianco del titolo di presentazione. Con l'opzione nel menù di presentazione potete accedere a qualsiasi schermo con l'esatta password.

30 schermi realizzati quasi per scommessa.
"Un mio amico mi sfidò a fare un gioco con almeno 20 schermi ed io riuscii a realizzarne 30. Impiegai tutte le vacanze estive a tracciare le bozze degli schermi e quindi impiegai tre mesi per disegnarle e memorizzarle".
Torniamo ora alla nostra missione ed in particolare a quello che vi appare sul video. I byte da recuperare sono rappresentati da quadrati lampeggianti. Per raccoglierli è sufficiente toccarli con la vostra "istruzione". Una volta raccolti tutti lampeggierà il pulsante di I/O RQ. Premete il bottone e quindi dirigetevi entro 10' verso la porta di uscita per accedere allo schermo successivo. Se siete troppo lenti dovete tornare a premere nuovamente il pulsante. Durante il gioco non perdete di vista la carica della batteria perché dovete terminare lo schermo prima dell'esaurimento dell'energia pena la perdita di una vita.
Durante l'avventura potete difendervi dai vari nemici grazie ai colpi che riescono a disintegrare i mortali bug. Questo però non sarà un'eliminazione definitiva perché i bugs si rimaterializzano dopo qualche secondo e sempre nel punto dove sono stati colpiti. Un'altra cosa da controllare sono le scariche che ad intervalli regolari compaiono in corrispondenza di alcuni punti strategici dello schermo. Il punteggio viene incrementato dalla raccolta dei byte e dall'eliminazione dei bug. Un bonus proporzionale alla vostra rapidità vi viene assegnato al termine di ogni schermo.
Una caratteristica simpatica di SPECVENTURE è la presenza di una serie di musiche. Premendo uno dei tasti numerici potete selezionare la musica di sottofondo scegliendo tra brani classici come Per Elisa, La morte del cigno, La Primavera di Vivaldi oppure più moderni come il tema di Star Wars. Con il tasto 0 escludete ogni tipo di accompagnamento musicale.

SPECVENTURE è in pratica un platform game sul tipo di Jet Set Willy. Quindi nulla di rivoluzionario anche se la sua buona grafica e la progressiva difficoltà dei vari schermi non lasciano delusi gli appassionati di questo genere di videogame. Interessante il lavoro di studio sui vari schermi e sulla loro successione. Un gioco che oltre a costringervi a continui tentativi nella speranza di raggiungere lo speaker di uscita, vi permette di prendere confidenza e conoscere termini e parti fondamentali del vostro computer.

Presentazione 75%
Un comodo menu e delle chiare istruzioni vi facilitano l'approccio al gioco. Utile anche lo schermo generale che appare tra una fase e l'altra del gioco.

Grafica 60%
Diodi, circuiti stampati, ecc. sono resi in maniera semplice ma efficace.

Suono 90%
Il suono non è nulla di particolare ma è buona e ben realizzata l'idea di introdurre diversi brani musicali come accompagnamento.

Appetibilità 65%
I 30 schermi offrono diverse difficoltà ed aumentano la varietà del gioco.

Longevità 60%
Per i "testardi" dell'arcade-adventure game è l'ideale.

Rapporto qualità/prezzo 90%
Come tutti i giochi realizzati dalla Mastertronic questo valore non può che essere alto!

Giudizio Globale 70%
Un gioco originale come idea ma semplice nella realizzazione.

TEST

WILLOW PATTERN

Firebird cassetta, prezzo n.c. Spectrum

L'amore! Fa sognare, sospirare, talvolta soffrire e, per nostra fortuna solo in casi rari, fa anche dannare. Prendiamo ad esempio Chang, un impiegato cinese molto tranquillo e diligente, sino al giorno in cui incontrò la bellissima Koong-Shee.

L'amore a prima vista scoppiò fulmineo nei due cuori; peccato che la bella fosse stata promessa in sposa ad un tirannico principe che, visto lo svilupparsi della relazione tra i due innamorati, decise di rapire Koong-Shee per mettere in salvo i suoi interessi.

Al giovane Chang, disperato, non restò che mettersi alla ricerca del suo amore. Ora lui è ancora lì, che vaga nelle lande cinesi, ma sino a che Willow Pattern rimarrà caricato su uno Spectrum, esisterà per lui almeno una speranza di raggiungere la sua meta e di sconfiggere il feroce avversario.

L'obiettivo del gioco è molto semplice: voi, interpretando il povero Chang, dovrete cercare la vostra fidanzata all'interno di un labirinto.

Una volta trovata non vi resterà che portarla a bordo di una barca, cercando però di evitare il padre della ragazza, che avendo combinato il matrimonio con il principe non ha nessuna intenzione di farlo andare a monte, e i samurai presenti nel labirinto.

Terminato il caricamento del programma, esso inizierà ad eseguire una simpatica melodia, ottenuta sfruttando al meglio le scarse capacità sonore dell'altoparlantino Spectrum. Se avete le orecchie sensibili e volete metterle in salvo, non vi resta che premere il tasto Fire, per iniziare a giocare. Come vi abbiamo già detto, dovrete mettervi a vagare nel labirinto, alla ricerca della vostra promessa sposa. Questo compito non è affatto facile, perché in tutto il labirinto sono disseminati dei samurai che, fortunatamente, non si muovono ma che, sfortunatamente, lanciano delle pericolosissime spade che dovrete evitare, e che costituiscono l'unico modo di eliminarli.

Per raccoglierle basterà semplicemente passargli sopra quando si conficcheranno nel terreno; ve ne sono anche alcune sparse per il labirinto pronte per essere colte senza fatica.

Per lanciarle basterà premere il tasto Fire: fate attenzione a non sprecarle, perché ogni samurai lancia al massimo una spada; ciò vuol dire che alcuni non ne lanciano, ma bloccano semplicemente il passagio. Per proseguire dovrete quindi cercare di trovare una spada da qualche altra parte.

Nel labirinto vi sono inoltre diversi oggetti, ad esempio diamanti, rubini, ecc. , che, se raccolti, aumenteranno il punteggio, anche se non servono in alcun modo alla risoluzione del gioco. Ogni tanto diventa necessario attraversare dei ponti per poter proseguire (in questo caso il tasto Fire serve per saltare); in questa situazione occorre fare attenzione ai giganti che li custodiscono, affinché con le loro mani gigantesche non buttino il povero Chang nel vuoto.

Una volta trovata la principessa, comparirà il padre che, inferocito, vi inseguirà; contro di lui le spade non hanno effetto, e la vostra unica difesa sarà la fuga, verso una barca disegnata sul labirinto, pressapoco vicino al punto di partenza.

Se avrete raccolto durante la vostra avventura la chiave d'oro, potrete porvi in salvo per mezzo della barca, e fuggire così con la vostra sposa. Qui terminerà anche la partita.

Per muovere il nostro eroe all'interno del labirinto, si possono usare l'interfaccia per Joystick Kempston, oppure la tastiera.

Il Joystick simula ovviamente i movimenti alto/basso/sinistra/destra, mentre il tasto Fire serve per il lancio di spade nel gioco normale, oppure per il salto nella sezione di partita che prevede l'attraversamento di un ponte.

Nel modo tastiera, queste funzioni sono ottenibili con i tasti: Q=alto, A=basso, O=sinistra, P=destra, M=lancio/salto.

Willow pattern è un gioco decisamente divertente, anche se poco originale a causa della struttura e della trama già sfruttata per innumerevoli videogames. Tutto sommato, però, il livello qualitativo è al di sopra della media, e se siete dei collezionisti di giochi non sfigurerà nella vostra biblioteca di software.

TOMAHAWK

Digital Integration, prezzo n.c., cassetta, joystick tastiera Spectrum

Famosa tra gli amanti del volo simulato per aver pubblicato Fighter Pilot, considerato il miglior simulatore di un velivolo convenzionale per Spectrum, la Digital Integration presenta l'ultima fatica di Dave Marshall e Rod Swift, due programmatori molto noti in Gran Bretagna per aver sviluppato i sistemi di addestramento computerizzato della RAF.

E' la simulazione dell'Apache della Hughes-Mc Donnel, un temibile ed armatissimo elicottero da combattimento in dotazione all'Aviazione degli Stati Uniti.

La grafica è quella classica, vettoriale molto dettagliata, a cui ci hanno abituato giochi come Mercenaries. Alberi, montagne, elicotteri, carri armati, piloni e costruzioni sono rappresentati in modo convincente.

Il menù principale oltre a permettere la scelta della periferica di controllo: joystick o tastiera, offre una serie di missioni che vanno dal volo di addestramento allo scontro contro "il resto del mondo", sia in versione diurna, che notturna con visione a raggi infrarossi.

Lo schermo di gioco è diviso in due parti: sulla superiore si ha la visione tridimensionale del paesaggio esterno e, a richiesta, la mappa che informa il pilota della posizione delle forze avversarie.

Quella inferiore ospita gli strumenti di volo e di controllo delle armi che vanno dall'indicatore di potenza dei motori, al contagiri, altimetro, orizzonte artificiale.

Quattro indicatori segnalano avarie a motori, armi, strumenti di navigazione e puntamento.

L'armamento è quasi quello effettivo dell'Apache: cannone da 30 mm, missili Hellfire e razzi da 70 mm. Mentre cannone e razzi devono essere puntati precisamente sull'obbiettivo, i missili possono essere istruiti per la ricerca automatica. In modo Combattimento le armi possono essere selezionate usando il tasto P, che mostra un mirino diverso per ogni sistema. Il sistema di puntamento è ispirato all'originale costituito da una sorgente laser comandata da un mirino montato sul casco del Pilota e diretto dal movimento del capo. Qui non c'è chiaramente il casco, ma tutti gli strumenti rispondono in modo molto verosimile.

Il cannoncino è piuttosto efficace se usato contro elicotteri o batterie contraeree, mentre contro i carri armati hanno effetto solo razzi e missili.

Nella versione per Spectrum avete a disposizione 8 missili con un raggio d'azione di 3 miglia e 4 batterie circolari di 19 razzi ognuna.

Atterrando sulle piattaforme

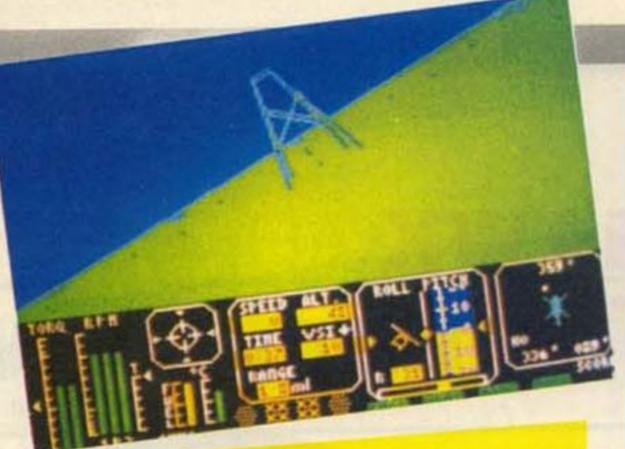
Abbiamo chiesto un parere a TC il pilota della serie televisiva Magnum P.I.:

"Ai tempi del Vietnam questa bestia non esisteva e forse è stato meglio così. Io continuo a preferire il mio elicottero anche perché se dovessi andare in missione con Magnum e un Apache ne succederebbero delle belle.

Buona la grafica e il movimento, le prestazioni del simulatore sono molto vicine a quelle dell'originale e l'impressione è quella di pilotare un vero elicottero. Non volate troppo bassi!"

TEST

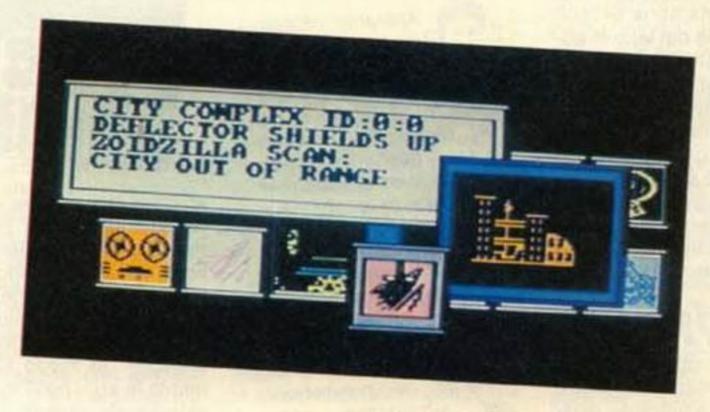
Tomahawk

l'elicottero viene rifornito di carburante ed armi.
Attenzione agli elicotteri avversari: non ne può apparire più di uno alla volta, sono armati di razzi con una portata di poco più di un chilometro e possono trasformarsi in veri e propri Kamikaze.
Carri armati e cannoni risultano meno pericolosi, ma da non sottovalutare.
Scopo della missione è di distruggere il maggior numero di mezzi avversari e vi assicuro che con un Apache e qualche ora di volo sulle spalle la cosa non è difficile.

Il gioco è molto simpatico, ma non differisce molto dai normali simulatori di volo. La grafica esterna è ridotta al minimo e i nemici o le costruzioni sul terreno sono disegnati vettorialmente, il che non abbellisce il gioco. Comunque le difficoltà di pilotaggio e la completezza tecnica, la cura dei dettagli ne fanno un bel simulatore, piuttosto impegnativo che ritengo più adatto a chi ha già un minimo di pratica su simulatori tradizionali.

Presentazione 90%
Ottimo il manuale d'istruzioni e varie le opzioni di gioco.
Grafica 90%
Vettoriale, ben definita e particolareggiata.
Sonoro 80%
Abbastanza realistico.
Appetibilità 87%
Bisogna farci un po' la mano, ma dà soddisfazione.
Longevità 91%
Illimitata per i patiti del volo.
Rapporto qualità/prezzo 80%
Non c'è male, va bene così.
Giudizio globale 90%
Un'ottima realizzazione, prodotta da veri professionisti.

ZOIDS

Martech, L.19.900, cassetta, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, MSX

Come nella musica, anche i videogiochi possono contare sulla nascita sempre più numerosa di vari generi. Ultimamente sembra andare per la maggiore quello che utilizza le icone: Shadowfire, Quak e Minus One, Enigma Force sono i più conosciuti.
La battaglia che vi impegna nel pianeta Zoidstar è un nuovo gioco di questa generazione e sicuramente il migliore creato fino a questo momento dalla Martech.
Prima di iniziare non potete esimervi dal leggere la storia su cui è basato ZOIDS, un intreccio tanto affascinante da farci sospettare che presto avremo, come ogni avventura spaziale che si rispetti, una continuazione.

Al centro della vicenda c'è Zoidstar, un pianeta distante parecchi milioni di anni luce dalla Terra e con una lunga tradizione di guerre interne.
Attualmente è abitato da terribili androidi che hanno il controllo degli ZOIDI, le micidiali armi belliche inventate dagli abitanti del pianeta, sterminati da una tempesta atmosferica che rese l'aria velenosa.
Dopo una serie di vicende gli ZOIDI si divisero in ZOIDI BLU e ZOIDI ROSSI comandati rispettivamente da ZOIDZILLA e REDHORN.
Nel mezzo della disputa arrivò

Zoids

una nave spaziale pilotata da un pilota umanoide. Una pattuglia di ZOIDI BLUE raggiunse la navicella e ricuperò il pilota che fu soprannominato il TERRESTRE. Nacque subito una alleanza ed il TERRESTRE propose un piano per distruggere, con l'aiuto di ZOIDZILLA, REDHORN, il capo dei ZOIDI ROSSI.
L'eroe quindi è il terrestre e sarà anche il personaggio che impersonerete durante il gioco.
La vostra missione inizia nel peggiore dei modi: subito dopo l'atterraggio venite immediatamente intercettati, ma riuscite a fuggire mentre ZOIDZILLA viene colpito.
Velocissime arrivano le pattuglie nemiche che raccolgono i pezzi di ZOIDZILLA e li nascondono sotto le cupole di otto città.
La missione quindi si complica e prima di attaccare REDHORN dovete riassemblare ZOIDZILLA per avere maggiori probabilità di successo.
Il gioco vi vede alla guida del vostro ZOID che si muove nel territorio nemico. Sul pannello avete una serie di icone con al centro lo schermo della mappa che vi indica il territorio circostante.
Utilizzando il cursore a forma di croce, guidato dal joystick, potete determinare la direzione, analizzare i vari simboli che rappresentano installazioni come miniere, centrali, città oppure i ZOIDI avversari. Intorno allo schermo/mappa ci sono 8 icone divise in tre gruppi: informazioni sul nemico, sul proprio ZOID e le icone d'attacco.
Nel primo gruppo troviamo due comandi che vi permettono di ricevere informazioni sugli oggetti nemici e vi avvertono di eventuali attacchi nemici.
Il secondo gruppo vi mantiene informati sullo stato degli scudi del vostro ZOID, i pezzi di ZOIDZILLA raccolti e il controllo sugli oggetti da raccogliere o lasciare come le mine speciali complete di computer, macchina fofografica e radio trasmittente.
Il terzo gruppo è quello più impegnativo ed importante.
Dovete sapere che gli 8 gruppi di città sono composte da città protette da cupole dove vengono assemblati gli ZOIDI ROSSI, da una miniera ed una centrale elettrica che forniscono la materia e l'energia e dai trasmettitori radio che tengono in comunicazione le varie città.
Il vostro sistema di difesa ed attacco si basa su un lanciarazzi binario e un micidiale ma complicato lanciamissili.
Il terzo sistema è molto originale e consiste nella dispersione dei segnali avversari. Il vostro compito è quello di produrre, variando il tipo, l'ampiezza e l'intensità, un'onda simile a quella da annullare.
Gli obiettivi da eliminare sono numerosi e dovete utilizzare l'arma più appropriata. Per esempio gli ZOIDI avversari sono di diverso tipo e con varie funzioni e si dividono in quelli prodotti dalle città ed in quelli non rimpiazzabili. Fate anche attenzione perché alcuni sono di potenza micidiale. Una volta raccolti gli 8 pezzi di ZOIDZILLA potete finalmente attaccare l'obiettivo finale. Fate, però, attenzione perché con il progredire del gioco gli ZOIDI ROSSI diventano sempre più efficienti ed intelligenti.

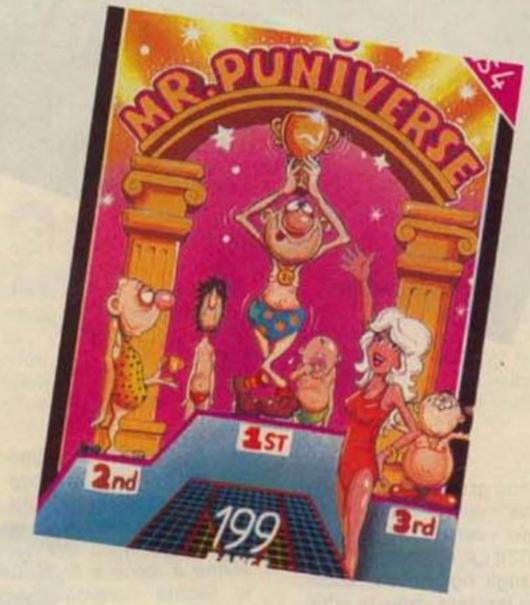
ZOIDS potremmo definirlo un gioco epico per la cura con cui è stata studiata la storia. L'utilizzo del sistema a icone e finestre vi facilita notevolmente nel gioco e non preclude una certa dinamica nell'azione. Anzi nel caso degli attacchi il gioco è fin troppo veloce. Interessante ed originale anche il sistema di neutralizzazione delle onde sonore.

Presentazione 90%
La storia, le dettagliate istruzioni tradotte anche in Italiano vi facilitano l'introduzione al gioco.
Grafica 80%
Originale nell'invenzione dei ZOID, non è certo valorizzata dal sistema ad icone.
Suono 50%
Esagerato il commento sonoro.
Fortunatamente è possibile escludere la musica!
Appetibilità 90%
E' un gioco che richiede una certa pratica prima di riuscire ad ottenere i risultati più soddisfacenti
Longevità 80%
Se riuscite ad entrare nello spirito giusto prenderete confidenza, otterrete ottime soddisfazioni. Sarete impegnati per molto tempo.
Rapporto qualità/prezzo 85%
Giudizio globale 92%
Sciolte le riserve sulla eccessiva difficoltà iniziale del sistema di sparo, ZOID è un gioco affascinante dalla ottima atmosfera e molto impegnativo.

TEST

MR. PUNIVERSE

MASTERTRONIC, L.7.900, cassetta, joystick o tastiera

"Permesso, fatemi passare, devo cercare la mia vitamina!".
Così pare dire Mr. Puniverse, prototipo dei Wimps", razza umana minore dei tempi dei dinosauri, con quella sua espressione patita di moribondo.
Difatti, come ci dice il foglietto illustrativo del gioco, i Wimps sono "pelle e ossa, pallidi, innocui, paurosi, timidi, sostanzialmente inetti": in poche parole potremmo dire che hanno paura della loro ombra e sono sempre sull'orlo di tirare le cuoia, per cui sono alla ricerca disperata e continua di vitamine per mantenersi in vita.
Mr. Puniverse deve quindi vagare per le 25 stanze che compongono il gioco per recuperare le 25 vitamine ivi nascoste (una per ogni stanza), ma la faccenda è molto più complicata di quanto appaia perché ci sono diversi fattori da considerare insieme.
Innanzi tutto c'è un tempo predeterminato entro cui bisogna completare la raccolta (4.000 unità), poi bisogna fare attenzione alla linea di energia indicata con EGY che si alza o si abbassa, secondo la stanza in cui ci troviamo: ci sono 14 stanze che tolgono energia e 11 che la reintegrano (4 in maniera più veloce).
Infine, l'ostacolo più insidioso è costituito dal percorso stesso, che ci porta obbligatoriamente ad affrontare degli ostacoli che non danno possibilità di errori, o a rifare da capo tutto il percorso perché ci sono delle stanze nelle quali si entra passando dentro ad un muro che subito dopo si richiude e la cui unica uscita ci riporta alla prima stanza.
Gli ostacoli più pericolosi compaiono già nella prima stanza: una specie di pressa a stantuffo, che bisogna evitare

assolutamente, e un cannone che spara proiettili a ripetizione (in alcune stanze spara anche in entrambe le direzioni, orizzontalmente). Più avanti troviamo pavimenti che scompaiono subito dopo il nostro passaggio, pavimenti mobili, che si possono superare "contro-corrente" solo saltando continuamente, e pavimenti mortali, il cui contatto causa una immediata morte; infine ci sono dei passaggi (barriere a onde o muri) che bisogna aprire girando una apposita chiave.
Per quanto riguarda i comandi, per far partire il gioco dopo il caricamento bisogna schiacciare RETURN e quindi scegliere se giocare con joystick o tastiera (Z=destra, X=sinistra,SHIFT= salto); per fermare il gioco basta schiacciare "P" (lo stesso per farlo ripartire) e per fare morire il nostro omino quando cade in una buca senza uscita bisogna digitare "D".
Per darvi un'ultima idea della difficoltà di questo gioco, basta pensare che la vitamina della prima stanza deve essere presa per ultima, salendo le scale (saltando) delle tre stanze immediatamente sotto: da quel punto infatti non si può tornare indietro!

A parte il disagio di doversi trovare da soli i comandi, Mr. Puniverse ha le caratteristiche di tutti i giochi di labirinto/piattaforma, che fanno impazzire chi vuol cercare di risolverli "a memoria": false entrate, false uscite, trappole che si rivelano solo quando è troppo tardi.
E' praticamente impossibile finire il gioco senza una mappa e anche con questa l'impresa è difficilissima perché ci sono diversi passaggi che richiedono una perfetta scelta di tempo.
E come tutti i videogiochi del genere è solo una questione di tempo la loro sconfitta; ma in quanto tempo riuscirete a fare un percorso perfetto, senza perdere omini ed utilizzando solo il minimo tempo indispensibile?

Presentazione 55%
Alquanto deficitarie le istruzioni: se non si scopre da soli il pulsante per suicidarsi, e si finisce in alcuni punti senza sbocco si perde meno tempo ricaricando tutto il programma che aspettando che finisca l'energia.

Grafica 78%
Abbastanza dettagliata, con alcuni particolari degni di nota.

Sonoro 70%
Semplice, ma appropriato al gioco, ne sottolinea tutte le fasi salienti.

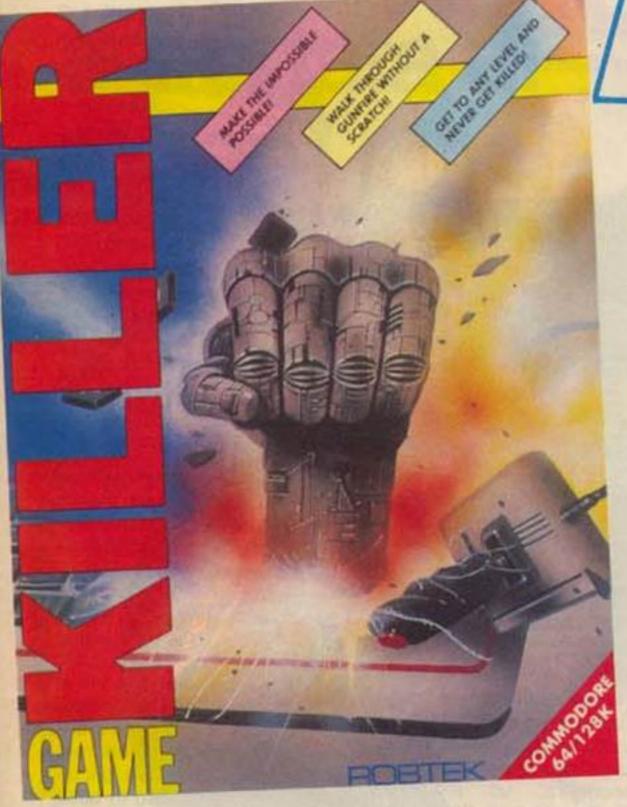
Appetibilità 74%
Non é il meglio tra i giochi di labirinto/piattaforma, ma ha un suo discreto fascino.

Longevità 82%
Dipende dalla bravura del giocatore e dalla sua voglia di migliorarsi continuamente, se riesce a completare la raccolta della vitamine; questa rimane comunque sempre una vera impresa.

Rapporto qualità/prezzo 85%
Buono, come in generale per i prodotti Mastertronic.

Giudizio globale 76%
Videogioco medio, con un giusto livello di difficoltà, ottimo per i patiti del genere.

GAME KILLER

Nella sua eterna ricerca per diventare il miglior recordman di tutti i tempi, GARY LIDDON è felice di scoprire un nuovo aggeggio della ROBTEK realizzato appositamente per coloro la cui massima aspirazione è di apparire negli annali del Signore dei Punteggi. Il suo nome è Arcadicida...

Dalla **Robtek** è in arrivo un prodotto di ingegnosa originalità. Si chiama *Game Killer* e, come l'astuto lettore può già capire, è un'ammazzagiochi. Una breve spiegazione è forse d'obbligo. Molti programmi per il Commodore 64 utilizzano il metodo degli sprite che sono gestiti dal chip VIC II; gli sprite vengono usati principalmente per gli oggetti in movimento sullo schermo di gioco. Il chip VIC II è un tipo molto ingegnoso quando si tratta di gestire gli sprite e può anche accorgersi se sprite diversi si contrano o se uno sprite entra in collisione con lo sfondo. Se state scrivendo un gioco questa capacità risulta molto utile: potete sapere se un'astronave s'è schiantata contro un alieno, se un missile ha colpito il bersaglio o se Pacman è andato a sbattere contro un fantasma.

Game Killer è una cartuccia e una volta installata consente all'utente di accecare elettronicamente il VIC II impedendogli di vedere qualunque collisione sprite-sprite o sprite-sfondo. Quindi quando un programma dice al VIC II: "Ehi, il giocatore s'è scontrato con qualcosa?", il VIC II risponde "uh... mm... NO" perché non può vederlo. Il potenziale è enorme perché significa che con *Game Killer* potete barare; e barare molto bene.

Usare *Game Killer* è veramente un gioco da ragazzi. Una volta acceso il computer con la cartuccia inserita, appare lo schermo di presentazione, con la musica di Rob Hubbard. Questo serve solo a farvi sapere che tutto funziona. Un colpetto sulla barra spaziatrice fa apparire il vecchio e familiare schermo iniziale blu su blu del 64 e a questo punto caricate normalmente il programma che volete assassinare. Una volta caricato il gioco da far fuori con calcolato pregiudizio, questi viene ammazzato quando con il dito andate a toccare il pulsante di reset posto sul lato della cartuccia. Vi sono quattro diversi modi operativi: 1) Premete il solo pulsante e vengono disattivate le collisioni sprite-sprite e sprite-sfondo; 2) Premete il pulsante con il joystick spinto in avanti e verranno ignorate solo le collisioni sprite-sprite; 3) Con il joystick tirato all'indietro, *Game Killer* disattiva le collisioni sprite-sfondo; 4) Premere il pulsante tenendo schiacciato il tasto di fuoco riporta il programma al modo normale di funzionamento.

Tutto ciò sembrava un bel divertimento e così abbiamo tirato fuori alcuni vecchi giochi e abbiamo messo in pratica la teoria. Il modo in cui funziona *Game Killer* è adeguatamente dimostrato da due diversi tipi di "spara e fuggi". Se si conosce un po' come funziona il gioco è più facile predire gli effetti, se ve ne sono, che *Game Killer* avrà sul programma in questione. Abbiamo provato per primo un vecchio favorito della redazione di ZZAP!, *Guardian* dell'Alligata. E' andato tutto perfettamente. *Game Killer* ha così cambiato il programma che tutti gli alieni in picchiata e i proiettili potevano essere attraversati in tutta tranquillità, mentre era sempre possibile sparare agli alieni.

Dopo aver annichilito *Guardian*, abbiamo caricato *Dropzone*. Qui è successo qualcosa di strano. E' stato possibile volare attraverso i cattivi, ma d'altro canto era impossibile recuperare gli scienziati.

Abbiamo provato a ripristinare le collisioni sprite-sfondo, ma *Dropzone* non ne ha voluto sapere e ha tranquillamente insistito nel lasciare che il piccolo uomo-razzo volasse attraverso qualunque minaccioso nemico.

Poiché gli scienziati non potevano essere portati via dal silo non è stato possibile finire lo shermo che stavamo giocando. Ciò nonostante ci siamo molto divertiti. Anche noi della redazione italiana abbiamo voluto fare le nostre prove e, grazie a *Game Killer*, il nostro Alberto Rossetti ha terminato (finalmente, n.d.r.) *Impossible Mission*.

Tutto sommato, *Game Killer* mi sembra un'ottima idea. Benché non funzioni con alcuni degli ultimissimi titoli, con quelli con i quali funziona, funziona molto bene. Uno dei migliori aspetti di *Game Killer* è, ad ogni modo, la sua abilità nel ridare vita a titoli che sembravano morti e sepolti da tempo. Rende effettivamente divertenti giochi noiosi e anche se il prezzo non è proprio economico non c'è pericolo di fare un cattivo acquisto.

LOCOMOTION

Mastertronic, L.7.900, cassetta, joystick o tastiera, per Spectrum

Voi pendolari! E' proprio a voi che è diretto questo simpatico giochino. Chissà quante volte, stretti nella calca su un treno avete sperato succedesse un imprevisto che trasformasse il vostro monotono spostamento in un viaggio avventuroso. Questo non vi è mai capitato, vero?

Quindi, per lenire la vostra delusione e per premiare la vostra fantasia, vi consigliamo Locomotion, un gioco per voi, come per i vostri figli. Questo arcade si basa su una corsa ferroviaria in cui bisogna condurre un treno da Londra a Madrid attraverso tutta l'Europa. Quest'anno tocca a voi condurre il trenino, ma attenzione! a chi? ma agli infidi abitanti delle nazioni che attraverserete, è ovvio.

Con il vostro convoglio sferragliante li disturberete, e quindi essi cercheranno di vendicarsi: queste brave persone un tempo si accontentavano di porre delicatamente sul vostro percorso dei macigni o dei tronchi d'albero, ma questa volta per voi hanno inventato di meglio; hanno tolto dei binari. Naturalmente voi dovrete rimetterli a posto per giungere così a destinazione nel minor tempo possibile. Tuu-Tuu. In carrozza.

Terminato il caricamento, vi verrà proposto il tipico menù che vi consentirà di scegliere la periferica che userete per giocare. Noi scegliamo sempre la periferica MANO, ma se voi avete a disposizione mezzi più potenti (finanziariamente) potrete utilizzare l'interfaccia Kempston, Sinclair II o Fuller. Scegliendo la periferica Mano, i tasti per il movimento sono quelli del cursore, mentre il FIRE sarà il tasto 0.

Terminata la fase di scelta della periferica, la vostra macchinetta (Sinclair) vi chiederà in quanti volete giocare; questo numero può variare tra 1 e 4. Effettuata quest'ultima scelta inizierà la partita. Durante il gioco, lo schermo è diviso in due parti: al centro viene visualizzata la parte "attiva" del gioco, ovvero la rete ferroviaria con la locomotiva, mentre a sinistra si trova la parte di schermo riservata ai diversi indicatori, che sono, partendo dall'alto: il nome della stazione a cui vi state approssimando (Londra, Parigi, Bruxelles, Amsterdam,...); un cronometro; un indicatore delle vite che vi rimangono, rappresentate da altrettante sagome a forma di locomotore, e infine il contatore con il punteggio che state ottenendo. Iniziata la partita dovrete spostare i pezzi di rotaia con i tasti o con il Joystick, fino ad ottenere un percorso senza intoppi; per venire in aiuto ai videogamisti nel risolvere questo arduo compito (credeteci, è veramente difficile!!), i programmatori della Mastertronic hanno introdotto la possibilità di fermare il treno per una certa quantità di tempo, premendo il tasto FIRE. In questo modo potrete ragionare con più calma sul da farsi; il cronometro ha la funzione di contare il tempo trascorso dal treno in questa fase. Fate attenzione comunque, perché terminato il tempo a disposizione il treno riprenderà la sua marcia. Locomotion è un tipico gioco arcade: l'unica dote richiesta è quindi, come nella totalità di questo genere di giochi, una grande abilità manuale nel manovrare il joystick per poter ottenere dei risultati apprezzabili, unita ad un certo schema logico di gioco che si ottiene con il passare delle partite. In parole povere più si gioca, più si diventa bravi. Il punteggio viene incrementato alla fine di ogni quadro, con il seguente criterio: 1 punto per ogni quadrato di ferrovia attraversato, più un certo bonus calcolato in base al tempo risparmiato sul cronometro.

Locomotion della Mastertronic. Che dire? Non lo si può certo innalzare su un altare, ma nemmeno gli si può fare un funerale. E'un gioco grazioso e divertente ma chissà perché mi ricorda moltissimo quelle tabelline di plastica con su una serie di numeri in disordine che andavano riordinati. Ecco, a me non sono mai piaciute, perché non riuscivo mai a risolverle, proprio come Locomotion. Ma voi non date troppo ascolto alle nostre chiacchere; per quel poco che costa un gioco delle Mastertronic vale la pena di provare, e chissà che voi non vi divertiate.

la caratteristica principale di questo gioco è indubbiamente il prezzo, che come per tutti i giochi Mastertronic, e molto contenuto. Naturalmente non si può certo pretendere molto e occorre accontentarsi di una grafica simpatica, ma non entusiasmante, di un sonoro ridotto all'osso, e di schemi di gioco alquanto ripetitivi. Ricordatevi comunque che per divertirsi a volte può bastare anche poco.

Presentazione 92%
La schermata in animazione vale questo punteggio.

Grafica 40%
C'è di meglio (quasi tutto).

Sonoro 30%
Se si sentisse...

Appetibilità 30%
A qualcuno piacerà.

Longevità 30%
Scarsa

Rapporto qualità/prezzo 60%
Costa poco, questo è tutto

Giudizio globale 55%
Per passare un pomeriggio può valerne la pena.

il joystick ultrasensibile a portata di mano!

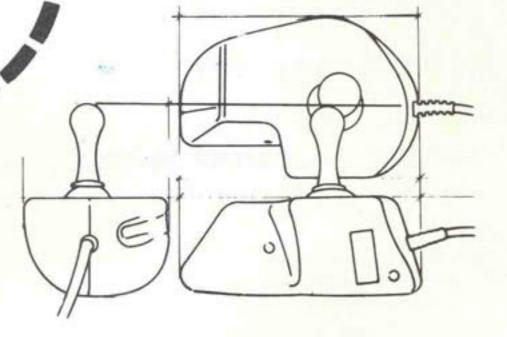
Konix - il joystick anatomico che si adatta perfettamente alla tua mano.

Konix, oltre ad avere un design rivoluzionario, usa i migliori microswitch svizzeri, capaci di sopportare fino a 10 milioni di sollecitazioni ed è coperto da garanzia di 12 mesi.

konix SPEEDKING

UN NUOVO PIANETA NELL'UNIVERSO DEI JOYSTICK

Lit. 35.000 IVA inclusa

Konix Computer Products is a trading name of Creative Devices Research Ltd.

SI, desidero ricevere n. _____ Joystick Konix a stretto giro di posta

NOME ____________________

VIA ____________________

CAP ______ CITTÀ ____________

Pagherò contrassegno al postino L. 35.000 + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA ____________ FIRMA ____________

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese

ZZAP! PARADE

Ecco la classifica dei Top 30: i giochi più votati in Gran Bretagna! Come potete vedere, sono giochi di grande successo quasi tutti famosi anche da noi. Sono presenti quasi tutti i generi da quello sportivo a quello di guida, dagli adventure alle simulazioni. Per votare e partecipare così alla Zzap! Parade compilate il tagliando riprodotto in questa pagina.
Votate, votate, votate, avrebbe detto qualcuno di nostra conoscenza!

1 *(1)* **PARADROID** (13%)
HEWSON, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 97%

2 *(2)* **WINTER GAMES** (10%)
US GOLD, L. 14.95 disk
ZZAP! PAGELLA 94%

3 *(10)* **COMMANDO** (6%)
ELITE, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 77%

4 *(3)* **SUMMER GAMES II** (5%)
US GOLD, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 97%

5 *(9)* **MERCENARY** (5%)
NOVAGEN, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 98%

6 *(4)* **LITTLE COMPUTER PEOPLE** (4%)
ACTIVISION, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 97%

7 *(11)* **ELITE** (3%)
FIREBIRD, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 92%

8 *(12)* **RAMBO** (3%)
OCEAN, cass
ZZAP! PAGELLA 65%

9 *(5)* **WAY OF THE EXPLODING FIST** (3%)
MELBOURNE HOUSE, cass
ZZAP! PAGELLA 93%

10 *(15)* **FIGHT NIGHT** (3%)
US GOLD, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 93%

11 *(21)* **BALLBLAZER**
ACTIVISION, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 98%

12 *(6)* **PITSTOP II**
US GOLD, disk, disk
ZZAP! PAGELLA 91%

13 *(16)* **WHO DARES WINS II**
ALLIGATA, cass
ZZAP! PAGELLA 90%

14 *(–)* **ROCK 'N' WRESTLE**
MELBOURNE HOUSE, cass
ZZAP! PAGELLA 53%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

Spedite Zzap! Parade, Edizioni Hobby s.r.l., Via della Spiga, 20, 20121 Milano

15 *(25)* **KORONIS RIFT**
ACTIVISION, L. 9.99 cass, disk
ZZAP! PAGELLA 96%

16 *(7)* **MONTY ON THE RUN**
GREMLIN GRAPHICS, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 90%

17 *(–)* **KUNG-FU MASTER**
US GOLD, cass
ZZAP! PAGELLA 79%

18 *(8)* **BOUNDER**
GREMLIN GRAPHICS, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 97%

19 *(–)* **YIE AR KUNG-FU**
IMAGINE, cass
ZZAP! PAGELLA 68%

20 *(17)* **ROBIN OF THE WOOD**
ODIN, cass
ZZAP! PAGELLA 92%

21 *(19)* **DROPZONE**
US GOLD, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 95%

22 *(26)* **HYPER SPORTS**
IMAGINE, cass
ZZAP! PAGELLA 91%

23 *(18)* **THE EIDOLON**
ACTIVISION, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 97%

24 *(24)* **REVS**
FIREBIRD, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 96%

25 *(14)* **SKYFOX**
ARIOLASOFT, cass, disk
ZZAP! PAGELLA 91%

26 *(–)* **Z**
Rino, cass
ZZAP! PAGELLA 88%

27 *(23)* **KIK START**
MASTERTRONIC, cass
ZZAP! PAGELLA 90%

28 *(–)* **BEACH HEAD II**
US Gold, cass
ZZAP! PAGELLA 90%

29 *(28)* **NODES OF YESOD**
ODIN, cass
ZZAP! PAGELLA 95%

30 *(20)* **THING ON A SPRING**
GREMLIN GRAPHICS, cass
ZZAP! PAGELLA 93%

Sono molto pochi i giochi che vengono recensiti sui giornali non "specializzati". E' difficile trovare delle recensioni di giochi su Il Corriere della Sera o su Panorama. Ma potreste però trovarvi un servizio sulla Infocom. La Infocom, formata da un gruppo di

QUATTRO MENTI VAGABONDE

Si sa poco dei gruppi o delle persone che inventano i videogiochi. La Infocom non è molto prodiga nel pubblicizzare i suoi prodotti e, di solito, introduce non più di uno o due titoli all'anno. Così abbiamo fatto in modo di fare quattro chiacchiere con alcune delle persone che si nascondono dietro il mito di questa società, per capire che cosa rende unica nel suo genere questa organizzazione.

Abbiamo dovuto fare i soliti preparativi telefonici, fissare con precisione gli appuntamenti (cosa non facile, dato che avevo l'ora locale del Massachussetts sbagliata!) e poi... Zzap! Le stanze sono state ermeticamente sigillate per ottenere il silenzio di tomba necessario al nostro ipersensibile impianto di registrazione. Nonostante ci siamo sforzati di aver tutto pronto alla perfezione prima di telefonare, c'è stato l'inevitabile panico dell'ultimo minuto, ma alla fine tutto è andato bene. Questo è ciò che ne è emerso...

... All'inizio Zork fu concepito come un unico pezzo e, in seguito l'abbiamo suddiviso in una trilogia, aggiungendogli moltissimi elementi nuovi...

PARTE 1: DAVE LEBLING (autore/cofondatore)

Il primo in linea era Dave Lebling: ci ha aiutato a spiegare come è nata la loro società. "Beh, sono stato uno di quelli che hanno contribuito a fondare la Infocom. Un gruppo di noi lavorava al MIT, in quello che ora è chiamato Laboratorio di Computer Science, e si accorse — strabiliante intuizione — che eravamo un gruppo di persone particolarmente intelligenti. Così, su questo presupposto, fondammo la società, prima ancora di sapere che cosa potessimo farci. Solo più tardi decidemmo di fare dei giochi per computer. Per i primi dieci anni, prima che la società si affermasse, facevamo ogni sorta di lavoro: lavoravamo sull'intelligenza artificiale, sull'office automation, ecc. Veramente abbiamo lavorato a una gran varietà di progetti".

Dave ha continuato descrivendo come nacque il primo gioco della Infocom.

"Beh, vedemmo il primo gioco di avventura, l'originale, quello scritto da Don Woods e Will Crowther, spesso conosciuto come **Colossal Cave/Adventure**. Ci appassionò molto, ma allo stesso tempo pensavamo che avesse dei limiti e decidemmo di scrivere un gioco simile ma più bello! E così facemmo. Ci abbiamo lavorato, un po' qui e un po' là, per un periodo compreso tra i sei mesi e un anno. La prima stesura, la parte veramente meno consistente, fu fatta abbastanza velocemente. Ma poi abbiamo continuato ad aggiungere elementi fino ad arrivare a ciò che oggi potete vedere: **Zork I, II e III**. All'inizio fu concepito come un unico pezzo e, in seguito l'abbiamo suddiviso in una trilogia, aggiungendogli moltissimi elementi nuovi. Probabilmente un paio di K per ognuno dei giochi. **Zork I** era tutto materiale originale, **Zork II** aveva dei personaggi nuovi, e così via.

La prima macchina per la quale il gioco fu realizzato era il TRS 80! In effetti a quel tempo, l'unica macchina candidata a un prodotto simile era o quella o l'Apple. Forse anche l'Atari. Ciò che facemmo, parlando dal punto di vista tecnico, quando realizzammo il nostro sistema per la prima volta, fu di pensarlo in modo che si potesse con facilità trasferire i giochi da una macchina all'altra: molti dei codici potevano rimanere invariati; solo una piccola parte, forse 5 o 10 K, avrebbero dovuto essere cambiati. In effetti, quando si parla di macchine con una struttura simile, tipo l'Apple o l'Atari, i cambiamenti potrebbero essere anche inferiori. Quindi il lavoro di pianificazione per la conversione in altri sistemi, fu parte integrante del nostro lavoro di programmazione fin dall'inizio perché ci rendevamo conto che questo sarebbe stato un mercato dai cambiamenti molto rapidi, e non volevamo dover impiegare un anno per fare ognuna delle altre conversioni. E' per questo che ogni nostro gioco, della serie chiamata Interactive Fiction, esce contemporaneamente in più versioni. Il primo gioco a cui ho lavorato, dopo **Zork I** e **II**, fu **Starcross**, un gioco di fantascenza... e collaborai un po' anche a **Zork III**. Poi ho realizzato **Enchanter**, **Suspect** e , più recentemente, l'anno scorso, **Spellbraker**, che conclude la trilogia iniziata con **Enchanter**".

Molti hanno detto che, tra tutti i giochi della Infocom, **Starcross** è il più difficile. Dove ha trovato, Dave, l'ispirazione per un tale caposaldo del gioco elettronico?

studiosi di intelligenza artificiale del Massachussetts Insitute of Technology, ha iniziato la sua attività verso la fine degli anni settanta, crescendo rapidamente fino diventare una delle più rispettate software house del mondo.

"Ho letto, probabilmente, centinaia, che dico?, migliaia di libri, di racconti, di giornali di fantascienza. Mi hanno sempre molto interessato. **Starcross** fu un omaggio a qualcosa che sta a metà tra **Rendevous with Rama**, di Arthur Clarke e alcune storie di Larry Niven. Il rapporto con Niven è da cercare nella varietà di alieni, essenzialmente amichevoli nei vari meccanismi un po' strani, particolarmente, nei dischi-passatoia. I dischi-passatoia blu e rossi essenzialmente amichevoli che appaiono in numerose situazioni si basano sui dischi-passatoia delle storie di **Known Space** di Larry Niven".

Ma, come aggiunge Dave, **Enchanter** era molto diverso da altri giochi di quel periodo, per il suo complesso mondo magico.

"Beh, questo viene dal genere fantasy: dal leggere libri di fantasy in opposizione a quelli di fantascienza! In realtà, Enchanter fu ispirato dalla lettura di **Earthsea Trilogy** di Ursula K Me Guine. Penso che sia una delle migliori novelle fantastiche mai scritte. **Enchanter**, beh... per scrivere molti dei nostri giochi impieghiamo circa nove mesi. A pensarci bene, non sono sicuro se per **Enchanter** ce ne siano voluti di più o di meno.

Nella serie di **Zork**, se ci fate caso, non c'erano molti elementi o parole magiche; e per molto tempo, anche prima che iniziassimo a dividere in episodi **Zork**, pensavo che sarebbe stato interessante introdurre nel gioco degli incantesimi. Alla fine ho realizzato uno schema che consente di fare degli incantesimi e ne è venuto fuori il gioco".

Era quindi già deciso che si sarebbe evoluto in una trilogia, come i suoi predecessori? Ed a proposito dell'ultimo della serie, il nuovissimo **Spellbreaker**, come si sente Dave, soddisfatto?

"No, non erà già deciso, ma pensavo che sarebbe potuto diventarlo. Poi, mentre già lavoravo, anzi credo verso la fine, Steve Meretzky mi disse che gli sarebbe piaciuto farne un secondo. Ne parlammo e ci venirono varie idee molto belle. Così, prima che **Enchanter** fosse ultimato, lui iniziò a lavorare a **Sorcerer**.

Credo di poter dire di avere inserito in **Spellbreaker** quasi tutto ciò che volevo metterci dentro. Inserii una cosa, a cui in effetti avevo iniziato a pensare mentre scrivevo **Enchanter**, e che alla fine apparve qui: l'idea che, nel gioco, tu possa scrivere effettivamente delle cose e crearle da te stesso. Al di là di ciò, credo che l'unica cosa che si tende a rimpiangere quando si finisce, è che si vorrebbe sempre aver avuto a disposizione 5 o 10 K in più. Il gioco **Spellbreaker**, per esempio è, una volta inserito nel sistema, dell'ordine di 1K, così moltissime cose devono essere lasciate fuori solo per mancanza di spazio".

Dave ha poi spiegato quale gioco ha trovato più difficile da realizzare e qual è il suo favorito. Ha anche puntualizzato qual è lo scopo che la Infocom persegue nel creare i giochi.

"Decisamente **Suspect**. Ho letto una quantità enorme di libri, non solo di fantascienza e fantasia, ma anche di avventura e polizieschi: mi sono giurato di non farne mai più un altro fino a che... Farò un altro poliziesco quando avremo un parser migliore. E' importante per i personaggi, è troppo frustrante avere delle limitazioni nella conversazione.

Probabilmente per sapere qual è il mio gioco preferito dovrei fare a testa o croce tra **Enchanter** e **Starcross**. Mi piace **Starcross** perché il mio vero amore è la fantascienza pura: storie che sviluppano un racconto strettamente legato alla scienza. Molti degli enigmi sono proprio di questo tipo. Mi piacciono questo genere di storie. La nostra società mi sembra si sia divisa in due filoni. Abbiamo questa serie di giochi importanti, chiamati Interactive Fiction Plus, che sono più voluminosi e hanno una ambientazione più ricca, resa possibile dalla potenza delle poche macchine per cui sono stati realizzati. E abbiamo i giochi classici, quelli che tutti conoscono. Credo che continueremo a fare entrambi i tipi perché i classici hanno sempre un certo fascino: continueremo così ma, cosa più importante, vogliamo... beh, vogliamo fare in modo che giocare sia sempre più bello, che l'interazione sia più fluida e più colloquiale di come è ora. Quello che, nel tempo, abbiamo cercato di fare è stato migliorare a poco a poco: **Spellbreaker**, ad esempio, è migliore di **Enchanter**, ma sappiamo che dobbiamo ancora raggiungere una maggior gradevolezza di conversazione tra le persone. Più ci avvicineremo a ciò, migliori saranno i nostri giochi perché, non vorrete mica impiegare la maggior parte del tempo a giocare a quello che noi chiamiamo "indovina la parola"? I nostri giochi hanno un vocabolario molto ampio: **A Mind Forever Voyaging** ha oltre duemila vocaboli. Ma non è ancora abbastanza.

Il livello di comprensione dell'inglese è buono, ma non come noi lo vorremmo. Come scriviamo sulle nostre confezioni: non siamo mai soddisfatti".

Tutto ciò è molto interessante ma come si inserisce, in questo modello, lo strano progetto **Cornerstone** e, inoltre, che cos'era **Cornerstone**? "**Cornerston** è un foglio elettronico. E' il primo di una serie di prodotti professionali e utilizza una tecnologia simile a quella dei giochi. L'abbiamo realizzato per l'IBM PC e la serie Apple. In futuro forse uscirà anche per altri sistemi. Alle volte ne parliamo come del nostro peggior gioco".

... Starcross fu un omaggio a qualcosa che sta a metà tra Rendevous with Rama, di Arthur Clarke e alcune storie di Larry Niven...

... beh, vogliamo fare in modo che giocare sia sempre più bello, che l'interazione sia più fluida e più colloquiale di come è ora...

...Ogni gioco richiede quasi un anno di lavoro; quando passi così tanto tempo su una cosa sei felice se vedi che piace alla gente...

PARTE SECONDA: STEVE MERETZKY (autore)

Con questo, Dave sparì e fu rimpiazzato alla cornetta del telefono da uno dei più famosi membri del team della Infocom, il ventottenne Steve Meretzky che ha iniziato col raccontarmi come avvenne il suo esordio nella società.

"Sono qui da circa quattro anni. Ho iniziato come collaudatore dei giochi. Ho collaborato al lavoro dei primi due giochi della Infocom, **Zork I** e **II**. Il primo invece che realizzai come dipendente fu **Deadline**".

Come nacque la trama del suo primo gioco, **Planetfall**?

"Beh, direi che avvenne nel modo abbastanza tipico nel quale iniziano tutti i nostri programmi. Si parte con una trama che cambia man mano lungo il percorso: ma prima di iniziare ti crei almeno una idea abbozzata di come sarà la storia.

Quando poi inizi realmente a fare il programma, ti vengono in mente nuove idee e cose da inserire. Poi, quando i collaudatori iniziano a giocarlo, arrivano altri suggerimenti; più vedi che cosa loro cercano di fare più ti vengono idee. Quindi, di solito, si inizia con un abbozzo di storia che voi si evolve durante l'intero lavoro di programmazione e implementazione».

Tutti i giochi di Steve hanno ricevuto delle eccezionali recensioni su tutti i giornali. Quando gli ho chiesto come si sentiva a essere così apprezzato mi ha, modestamente, risposto vestendo, per così dire, i panni della società.

"Beh, ci fa piacere. ogni gioco richiede quasi un anno di lavoro; quando passi così tanto tempo su una cosa sei felice se vedi che piace alla gente". Sufficientemente discreto. Gli ho chiesto se gli aveva creato qualche problema lavorare alla realizzazione di **Sorcerer** visto che, in effetti, quello era il territorio di Dave Lebling.

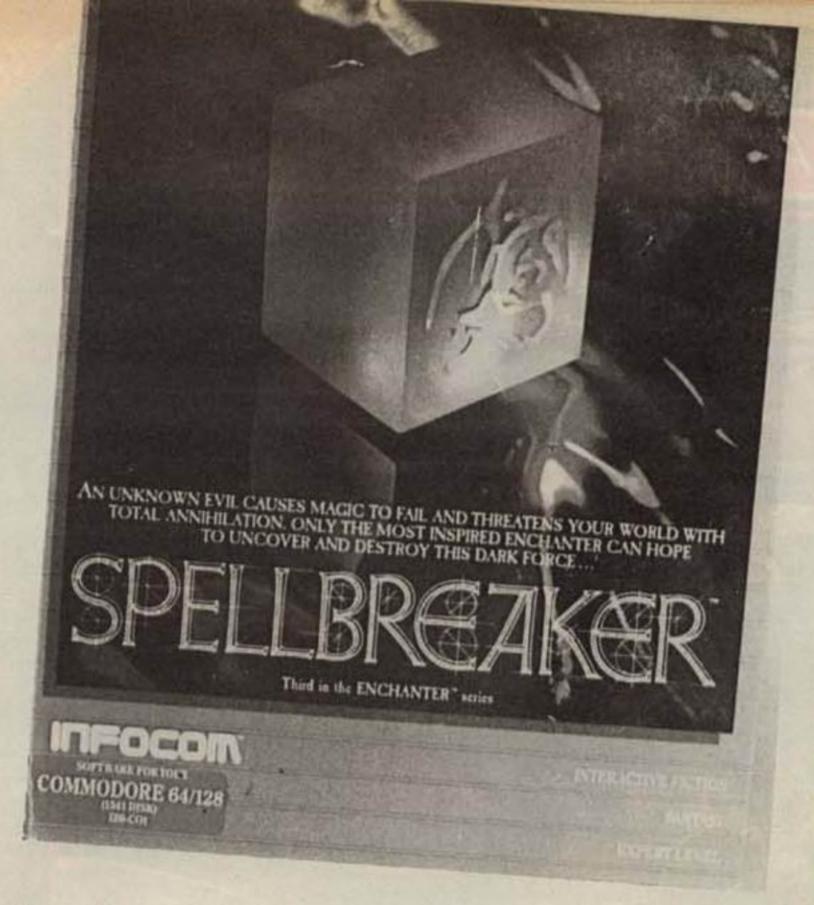
"Beh, in un certo senso fu facile, in un altro invece difficile, Era più facile perché non dovevo inventare niente: il gioco era già strutturato. Ciò nonostante, fu anche più difficile perché non potevo avere altrettanta flessibilità. Ma fu un cambiamento interessante rispetto all'iniziare un progetto di un universo mio personale".

Mi domando se Steve abbia seguito un qualche obiettivo prestabilito facendo questo gioco.

"In realtà no. Volevo solo fare un gioco in cui ci fossero molti intrighi. **Planetfall** ha certamente la sua parte di enigmi ma li ha più nella trama di quanto li abbia **Sorcerer**. Volevo fare qualcosa che fosse completamente orientata all'intrigo. Credo che gli enigmi della miniera di carbone siano una delle parti più difficili di **Sorcerer**».

Sorcerer è stato uno dei primi giochi della Infocom a cui abbia giocato. Uno degli elementi migliori che, come imparai più tardi, è presente in tutti i loro giochi, era l'uso di risposte imprevedibili a certe domande. Ho colto l'opportunità di parlarne con Steve.

"In generale il modo in cui si sviluppano le risposte dipende da come si sviluppa il lavoro durante la fase dei test dei giochi. I collaudatori, per esempio, dicono: 'Ho provato a fare così e non ho ricevuto alcuna risposta, oppure, ho ricevuto una risposta senza senso, inadeguata, che non va bene in questo contesto. Allora, inseriamo una risposta diversa, specifica per quella situazione che in genere è diver-

... Credo che gli enigmi della miniera di carbone siano una delle parti più difficili di Sorcerer...

tente, se riesci a pensare a qualcosa di divertente, o cattiva, se ti capita di avere la luna di traverso quando la scrivi. O anche, se era una cosa stupida da fare o una cosa che avrebbe tentato di dire un saccente, allora puoi essere un po' cattivo nella risposta. E' in questi momenti che hai più possibilità di essere umoristico».

Probabilmente il gioco più famoso di Steve (e della Infocom) è l'adattamento di **The Hitch Hikers Guide To The Galaxy**. Meretzky ci ha parlato un po' delle sue origini.

"Beh, molti di noi, qui, conoscevano e amavano il libro e lo spettacolo radiofonico. Douglas Adams conosceva e amava alcuni dei nostri prodotti e così un amico comune, di Douglas e della Infocom, ci presentò.

Circa un anno dopo, abbiamo iniziato a lavorare al gioco di **Hitch Hikers** e io sono stato scelto per realizzarlo; hanno scelto me, soprattutto perché in quel momento ero libero e poi perché avevo realizzato Planetfall, che era un gioco di fantascenza un po' ironico.

Quando abbiamo cominciato Douglas veniva qui e abbiamo lavorato insieme a Boston per circa una settimana. Dopo ci siamo collegati in via modem e comunicavamo quasi ogni giorno in quel modo. Parlavamo al telefono una o due volte alla settimana e circa tre mesi dopo quel primo incontro, sono andato o in Inghilterra e ci sono rimasto per una settimana. Dopo di che, il programma era quasi interamente pronto e da solo ho fatto il collaudo e il debugging. Poi Douglas venne qui per un'altra settimana, giusto prima che uscisse, solo per fare gli aggiustamenti dell'ultimo minuto. Praticamente: io ho realizzato tutto il programma e lui ha scritto quasi tutto il testo, e insieme abbiamo realizzato quasi tutte le situazioni di intrigo".

L'ultimo capolavoro di Steve è **A Mind Forever Voyaging (AMFV)** che, contrariamente agli altri giochi, gira solo sulle macchine a 16 bit.

"C'è già una versione per l'Amiga. Tutti i nostri giochi girano su entrambe le macchine a 16 bit: ST e Amiga. **AMFV** è il primo gioco della nostra nuova serie Plus. In pratica ora abbiamo due serie di adventure game: quella originaria e la plus, che è più estesa e non girerà sulle macchine più piccole. Ma entrambe le serie girano sulle macchine più potenti".

Steve non sembra rimanere mai a corto di idee (cosa del resto valida per tutto il gruppo). Certamente **AMFV** sembra essere uno dei più originali esempi di software mai apparsi su un home computer.

"Penso che sia molto difficile capire esattamente da dove vengano le idee. Ma una delle cose che ha reso possibile la realizzazione di questi giochi è il sistema, che ha permesso di conseguire una maggiore complessità e durata di gioco. Senza il sistema Plus sarebbe stato impossibile avere una geografia del gioco più estesa o un testo più lungo o qualunque cosa del genere. Facendo **AMFV** volevo fare un gioco che fosse più serio, che contenesse un messaggio; cosa che non avevamo mai fatto prima d'ora. Per quanto riguarda idee singole o più specifiche, sono venute fuori, come quasi sempre succede, sedendosi e pensandoci sopra, parlando con altre persone, scartando le idee che non andavano e sviluppando l'ambientazione».

Dopo tutto questo duro lavoro, quale gioco Steve considera il suo preferito?

"E' veramente difficile dirlo. Mi piacciono tutti, ognuno per ragioni diverse. Forse **Planetfall** fu il più divertente perché era il primo e quindi non c'era niente di ripetitivo, era diverso da tutto ciò che aveva fatto prima".

... Allora, inseriamo una risposta diversa, specifica per quella situazione che in genere è divertente, se riesci a pensare a qualcosa di divertente, o cattiva, se ti capita di avere la luna di traverso quando la scrivi...

... Praticamente: io ho realizzato tutto il programma e lui ha scritto quasi tutto il testo, e insieme abbiamo realizzato quasi tutte le situazione di intrigo...

GUN. SMOKE

(CAPCOM 1985)

Quanti di voi avevano notato il punto nel nome di questo gioco? E cosa significa, secondo voi? Probabilmente intende darci già un'idea sull'atmosfera di questo videogioco, che è sicuramente all'altezza della fama conquistatasi dalla Capcom con i vari Vulgus, 1942, Commando e Ghosts'n Goblins (noi non scordiamo nemmeno Exed Exes, nonostante il suo scarso successo): GUN indica armi da fuoco, le nostre due rivoltelle ultra-veloci e i fucili, le rivoltelle e i mitra dei nostri avversari; SMOKE sta per il fumo delle nostre armi, che dato il loro continuo uso dovrebbero essere surriscaldate come dei tizzoni ardenti, o forse significa che dopo il nostro passaggio non rimane altro che fumo, polvere?

Già, perché, una volta tanto, anche noi impersonifichiamo un ruolo da "cattivo": nel selvaggio West non c'era posto per i buoni, sopravviveva chi sparava più veloce e noi, da bravi banditi (siamo infatti indicati con "GUNMAN", anziché PLAYER), dobbiamo eliminare una nutritissima concorrenza, costituita da pistoleri che sbucano da ogni parte, altri ancora che ci aggrediscono saltando giù dai tetti delle case o dai canyon che costeggiano la nostra strada, oppure alcuni fucilieri (per fortuna pochi e pavidi, visto che scappano via quasi subito), nonché un nugolo di indiani muniti di candelotti di dinamite, arco e frecce o addirittura tomahawk.

L'ambiente nel quale si svolge l'azione logicamente è quello tipico del selvaggio West: cittadine con una sola e lunga strada, sulla quale ai affacciano tante piccole case di legno, oppure dei canyon, ideali per le imboscate, o ancora delle pianure interrotte qua e là da dei terrapieni rialzati o dallo scorrere di un fiumiciattolo, che si può attraversare solo con delle passerelle di legno.

Alla fine di ogni ROUND, che arriva ad un punto ben preciso del percorso, dobbiamo affrontare il "capobanda" di turno, cioè quel brutto ceffo che ci era stato presentato all'inizio del round stesso, con l'indicazione della sua taglia; la particolarità di questi avversari finali (che bisogna eliminare per forza, se si vuole passare al round successivo) è che devono essere colpiti più volte, sino a far scomparire gli appositi rettangoli rosei che compaiono sullo schermo in alto a sinistra.

Dato che non sempre questo gioco viene regolato in maniera da poter continuare la partita dal punto che avevamo raggiunto in quella precedente, sono ben poche le persone che sono riuscite a vedere in faccia tutti i ricercati, quindi ve ne diamo un elenco completo, con tanto di taglia e numero di colpi necessari per eliminarli:

R. 1) MASTER WINCHESTER $ 10.000 (4)
R. 2) ROY KNIFE $ 12.000 (4)
R. 3) NINJA DARTS $ 15.000 (4)
R. 4) CUTTER BOOMERANG $ 15.000 (5)
R. 5) PIG JOE DINAMITE $ 20.000 (6)
R. 6) WOLF CHIEF SAOT GUN $ 80.000 (4)
R. 7) GOLDSMITH DOUSLE RIFLE $ 20.000 (4)
R. 8) LOS PUBRO DOUBLE PISTOL $ 25.000 (6)
R. 9) FAT MAN MACHINE GUN $ 30.000 (4)
WINGATE FAMILY (3)
R. 10) MACHINE GUN & RIFLE (3) $ 80.000 (4)

Ogni ricercato ha una sua arma particolare, che è indicata dalla seconda parte del suo nome; inoltre ognuno ha anche una propria tecnica di combattimento: c'è chi si butta a terra dopo essere stato colpito per evitare i vostri colpi successivi, e chi invece continua a saltare in ogni direzione.

Ma in definitiva non sarebbe poi un grosso problema riuscire a colpire questi delinquenti, per quanto agguerriti

essi siano, se non fosse che contemporaneamente dobbiamo guardarci da un continuo assalto da parte del resto della "banda"; comunque i ricercati più ostici sono il gran capo indiano del sesto round e i tre fratelli Wingate dell'ultimo round, come si può evincere anche dalla loro taglia, che risulta nettamente superiore alle altre.

Per riuscire ad affrontare avversari così agguerriti bisognerebbe arrivarci nelle migliori condizioni: a cavallo e con il massimo della velocità nonché con il massimo di frequenza e di lunghezza di tiro dei nostri colpi.

Come ottenere tutto ciò?
Bisogna "semplicemente" sparare ai barili che si trovano disseminati qua e là lungo la strada in maniera tale che si aprano e facciano vedere il loro contenuto; sta a noi poi raccoglierlo, passandoci sopra, secondo che questo ci convenga (cavallo, fucile, stivali, fondine e bonus vari) oppure no (teschio di toro).
Pare una cosa facile, ma, se pensate che la "situazione contorno" è paragonabile a quella di Commando, capirete che bisogna avere una prontezza di riflessi eccezionale per sopravvivere in questo gioco; questo anche perché, qui bisogna usare ben tre tasti per indirizzare i nostri proiettili in avanti, dritti o nelle due diagonali, mentre invece in Commando si poteva sparare nella stessa direzione del nostro omino, quindi ovunque.
L'unico vantaggio in questo gioco è che è possibile elaborare degli schemi, ma bisogna essere estremamente precisi: basta un attimo di ritardo per ricevere in fronte qualche grammo di piombo imprevisto!

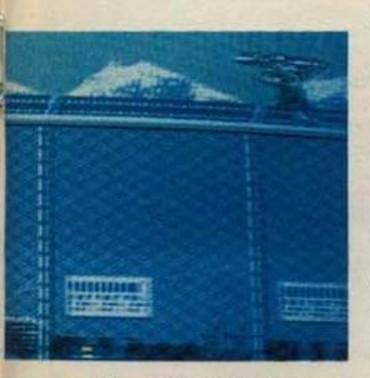
Green Beret

Tra i videogiochi che vi presentiamo questo primo mese, questo è teoricamente il più "anziano", essendo stato presentato all'ENADA dell'ottobre 1985, ma è praticamente un coetaneo degli altri giochi per il fatto che ha avuto una tardiva diffusione dovuta al suo alto prezzo.

"BERRETTO VERDE" appartiene a quel filone di giochi inaugurato dal famigerato Commando della Capcom, nei quali il protagonista è un eroe impossibile che affronta da solo centinaia di nemici armati fino ai denti per compiere delle missioni al limite del suicidio.
Se è possibile, questo videogioco è ancora più difficile di

Express Raider

Questo gioco della DECO (come viene abbreviata la Data East COrporation) è stato il primo targato 1986 a giungere in Itaiia, per cui era quasi doverosa una sua presentazione.
Come in GUN. SMOKE, anche qui impersoniamo un bandito (tanto che il simbolo che indica le vite ancora a nostra disposizione è una faccia coperta da un fazzoletto), che nella fattispecie si diletta in un altro "sport" tipico del selvaggio West: gli assalti ai treni.
Dopo avere steso un impiegato della banca che ci infastidiva (forse un basista pentito?!), possiamo allenarci un po'a massacrare qualche coyote, in attesa del treno.
Quando arriva l'EXPRESS 1, saliamo lestissimi sul tetto delle carrozze e cominciamo una lunga "passeggiata" verso la locomotiva per poterci prendere i 10.000 dollari ivi nascosti; però sul tetto di ogni carrozza c'è un guardiano, che dobbiamo buttare giù dal treno a furia di calci e pugni, per non richiamare troppo l'attenzione degli altri passeggeri.
Purtroppo i guardiani sono tutt'altro che gentili: i più buoni ci pigliano a pugni e calci, mentre c'è chi ci bersaglia di bottiglie, chi addirittura ci scarica contro il suo Winchester ed infine chi ci prende a "palate" di carbone; ma dopo 7 carrozze finalmente giunge la locomotiva e l'agognato bottino.
Un attimo di riposo ed eccoci pronti per un'altra impresa; stufi di prendere botte, questa volta assaltiamo l'EXPRESS 2 col nostro fido cavallo, il puledro più veloce del West, tanto da filare come un treno!
Anche qui dobbiamo assaltare 7 carrozze prima di giungere alla locomotiva, ma per far ciò stavolta non possiamo proprio evitare di coinvolgere i passeggeri, visto che sono proprio loro che ci sparano contro: ne dobbiamo ammazzare un determinato numero (indicato da appositi quadratini posti in alto nel mezzo dello schermo) in un dato tempo, fattori che dipendono dal livello di difficoltà del gioco (così come dipende da questi il tempo a disposizione per eliminare i guardiani delle carrozze del primo treno, che veniva segnalato da una bomba a tempo che staccava il resto del treno dal nostro vagone, facendoci cadere giù).

Alla fine del secondo treno abbiamo la possibilità di incrementare il nostro punteggio colpendo dei bonus nascosti nella locomotiva, sempre in un certo tempo limite.
Da qui gli attacchi al treno si succedono nello stesso ordine, prima sopra i tetti delle carrozze e poi a cavallo, naturalmente con l'aggiunta di ulteriori difficoltà, la più insidiosa delle quali è forse il falco, per evitare il quale dobbiamo galoppare su un fianco del cavallo: roba da circo!

quello citato della Capcom, perché il nostro spericolato marines è impegnato continuamente in pericolosi corpo a corpo dato che normalmente è provvisto solo di una baionetta e quindi deve necessariamente lasciare avvicinare i nemici, col continuo rischio di finire in un "sandwich".
Fortunatamente di tanto in tanto c'è la possibilità di rubare un'arma a un nemico (si riconosce facilmente perché indossa una divisa diversa), ma non fateci troppo affidamento, perché il loro numero dipende dal livello di difficoltà del gioco; comunque anche al massimo della difficoltà rimangono alcuni di questi nemici, che sono disposti sempre nel medesimo posto, così che possiamo farci degli schemi e utilizzare queste armi nei momenti di maggiore pericolo, come ad esempio alla fine del primo "obiettivo" (TARGET), ove ci sono degli avversari che ci assaltano a mo'di karateka con un "tobi yoko geri", che sarebbe poi un calcio volante laterale.
Il gioco è suddiviso in tre TARGET, con lo scopo finale di liberare i nostri compagni prigionieri (RESCUE THE CAPTIVES): in successione abbiamo la base missilistica, il porto e il ponte.
In ciascuna zona abbiamo la possibilità di procurarci un'arma specifica: nella prima un lanciafiamme, nella seconda un bazooka e nel terzo delle granate, anche se in quest'ultima parte si possono trovare anche le armi precedenti.
Per darvi un'idea della disparità di forze in questo videogioco, vi diremo che oltre alla "truppa" che ci assalta con la baionetta, dobbiamo vedercela anche con soldati armati di fucili, bazooka, mortai, nonché con paracadutisti cultori di karate, oltre a un discreto numero di mine e ad alcuni ferocissimi doberman.
Nonostante tutto ciò, con un buon allenamento si può imparare a destreggiarsi in questo inferno e capita a volte di perdere un omino solo per l'eccessiva sensibilità del joystick, dato che la funzione del salto è incorporato nella posizione verso l'alto dello stesso: bisogna quindi essere molto precisi e sicuri di quello che dobbiamo fare.
Per finire, una piccola delusione: non pensate di poter stare all'infinito a far punti in certi luoghi di relativa tranquillità, perché dopo qualche secondo che rimanete fermi nel medesimo luogo, arriva un aereo che vi bersaglia con un bel missile; inoltre, anche se non si vede, c'è un tempo limite per finire ogni TARGET, come ci avvisano le scritte improvvise "HURRY UP" (sbrigati:) e la inesorabile "TIME OVER", con conseguente perdita di un omino.

... IL JOYSTICK AI LETTORI...

Zzap! COIN-OP

Fin dal primo numero un'iniziativa che speriamo risulti molto gradita ai nostri lettori: una GARA sui giochi recensiti in questa rubrica.
Datevi da fare dunque sui joystick di "GUN. SMOKE", "GREEN BERET" e "EXPRESS RAIDER", realizzate dei fantastici record e mandateci una bella foto o diapositiva corredata dai vostri dati, e magari da quelli del gestore della sala o del bar (con la firma).
E i premi direte voi? Comprate il prossimo numero di Zzap e lo saprete!

GIOCO ....

PUNTEGGIO .... *GIOCATORE* ....

VITE INIZIALI .... *VIA* ....

VITE EXTRA .... *CITTA'* ....

CAP.................... *TEL.* ....

SALA GIOCHI ....

GESTORE ....

(FIRMA) ....

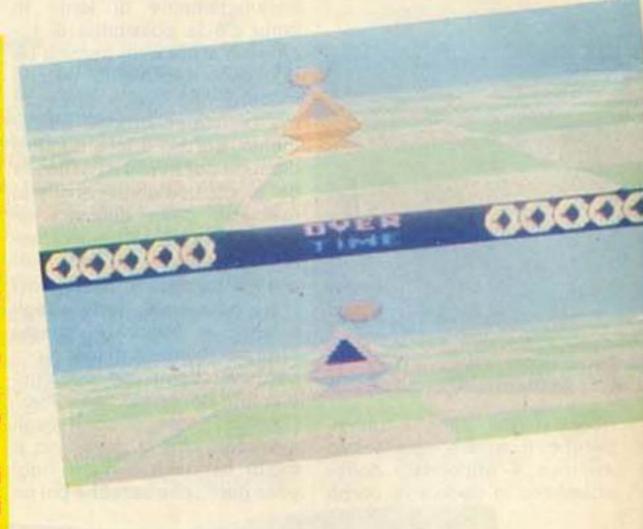
TOP SECRET

Eccoci alla rubrica dei trucchi, consigli, mappe, poke, modi per barare, ecc.
In una rivista come ZZAP! non poteva certo mancare, non tanto per una ragione di completezza della rivista, ma piuttosto peché barare al gioco è una delle cose più divertenti dei computer giochi.
In questa rubrica non tratteremo gli adventure (che hanno uno spazio proprio), ma soltanto giochi d'azione, dinamici, ecc.
Per questo primo numero ho preso a piene mani dalla rubrica "Tips" dell'edizione inglese, aggiungendoci un po' di farina del nostro sacco.
Già dal prossimo numero conto di pubblicare i vostri trucchi, consigli, mappe, poke, modi di barare, ecc., quindi datevi da fare e scriveteci. OK? Aspetto le vostre lettere...
P.S. I consigli, trucchi, ecc. non funzionano ovviamente su qualunque versione del gioco, quindi generalmente viene indicato il computer per il quale è fornito il consiglio, trucco, ecc. Se non c'è nessuna indicazione, significa che vale per qualunque versione del gioco (ma non ci metterei le mani sul fuoco, visto che spesso i nostri fedeli home computer sono un po' lunatici e fanno quello che vogliono loro e non quello che vuoi tu).

MONTY ON THE RUN (GREMLIN)

Un trucco per la tabella degli "high score"... Digitate il nome Arthur Scargill (il capo del sindacato dei minatori inglesi, n.d.r.) e otterrete una risposta stupefacente.

KORONIS RIFT (Activision)

Da qualche parte nel quinto rift è seppellito un rotofoil (cioè il robot-giocatore di *Ballblazer*). Saccheggiatelo, installate l'unità trovata e potrete sentire il motivo di *Ballblazer*.

BALLBLAZER (Activision)

Matthew Hodgson **di Meckenham è riuscito a battere il Droid 9 in 34,2 secondi. Impressionante, eh? Ecco come riesce a segnare così rapidamente...**
Prima che la *plasmorb* (la pallina, n.d.r.) venga lanciata in campo, spostatevi a destra e fermatevi quando siete approssimativamente a quattro caselle dal bordo del campo. Spingete in avanti il joystick e quando la *plasmorb* entra in campo, puntate verso di lei. Una volta che avete sottocontrollo la *plasmorb*, andate in avanti per un paio di secondi, poi curvate a sinistra verso la porta. Con un po' di pratica dovreste essere in grado di segnare ogni volta.

CHIMERA (Firebird) Per C64

Ecco qui la mappa e l'intera soluzione da Michael Agar di Middleton.

MISSILE 1
Prendete la chiave in E2 e eliminate il campo di forza in B2, C3, G4 e B0. Prendete il dado in C0 per formare la testa esplosiva e portatela nella stanza blu in F4.

MISSILE 2
Prendete il pane in H5 ed eliminate il tostapane in G7 e G3. Riempite la scorta di cibo e acqua con il pane e la tazza per accedere alla chiave in H3. Aprite la porta in D0 e A4 ed eliminate la scatola di Pandora in D6, E5 e A6. Aprite la porta in F7 ed eliminate la scatola di Pandora in F6. Mettete la chiave nel lucchetto in G6 per formare una testata esplosiva e portatela nella stanza blu in G5.

MISSILE 3
Prendete la torcia in A5 e andate alla camera oscura in G2. Premete il pulsante di fuoco per creare una testata esplosiva e portatela nella stanza blu in B5.

MISSILE 4
Prendete la piramide in G1 ed eliminate la clessidra in C6. Prendete l'oggetto in C5 per costruire l'ultima testata esplosiva e portatela nella stanza blu in B7. Per terminare il gioco, andate alla stanza verde in A3, ma affrettatevi.

ROCK "N" WRESTLE (Melbourne House)

Un veloce consiglio da qualcuno che non ha messo il suo nome e indirizzo sul retro della busta (mi raccomando, lettori italiani, non fate cosi anche voi, vi vogliamo schedare tutti, quindi scrivete nome, cognome, indirizzo, ecc., n.d.r.). Funziona con tutti gli avversari...

Correte all'angolo destro del ring e voltatevi fronteggiando il vostro avversario. Appena si avvicina, prendetelo a calci nello stomaco fino a che la sua energia è completamente esaurita. Poi aggiratelo e quando è voltato dalla vostra parte (se non lo è, aspettate) afferratelo, sollevatelo da terra e dategli un colpo poderoso (nell'originale dice st6*piledriver*, ma il gergo del wrestling non è il nostro forte: se proprio vi interessa telefonate all'esperto di Euro TV, lui certamente saprà cosa significa, n.d.r.). Se va tutto bene, saltate su di lui e bloccatelo a terra fino a che l'arbitro lo conta. Dato che Lord Toff è migliore degli altri avversari, con lui dovrete probabilmente provare queste mosse un paio di volte.

KANE (Mastertonic)

Quando siete negli schermi del salto dei cavalli, tenete premuto il tasto F1 e vedrete il punteggio incrementare di 2 punti per volta. Non molto onesto, ma carino.

BOUNDER T·H·E M·A·P

BUT ONLY THE FIRST TWO LEVELS!

X MINE
T
STICKIT
B
B
PTERRY
START
1
T
BINOCULOID
BINOCULOID
BINOCULOID
STICKIT
BINOCULOID
START
2
B
T
B

FIGHT NIGHT (US Gold)

James Fish di Grimsby offre consigli su come affrontare i cinque pugili...

Dip Stick. Andategli vicino e colpitelo ripetutamente finchè non aggiusta la guardia. Quando lo fa, cambiate i colpi conseguentemente.

Kid Kastro. Colpitelo allo stomaco finchè non abbassa la guardia, fate un passo indietro e poi tirategli un pugno d'incontro sul sigaro.

Hu Him. Ha una grossa tendenza a tenere la guardia alta ma ha uno stomaco debole, quindi tirategli colpi al corpo. Se abbassa la guardia, uno o due jab gliela faranno rialzare.

British Bulldog. I pugni d'incontro sono la cosa migliore da fare ma devono essere dati rapidamente se volete che abbiano effetto. Fate attenzione a non farvi tirar dentro in uno scambio di colpi.

Bronx Bomber. Fate attenzione al suo supercolpo che è mortale, benchè all'inizio del round abbia scarso effetto. La tecnica migliore è di colpirlo con pugni d'incontro e indietreggiare se sono bloccati.

RAMBO (Ocean) Per C64

La seguente routine è stata inviata da ' *Forest*' di Southfields. Non vi regala cose triviali come vite infinite; bensì trasforma *Rambo* il "gioco" in *Rambo* il "sistema musicale". Confusi? Non siatelo: digitate prima questo listato e poi vi spiegherò tutto.

```
10 PRINT CHR$ (147)
20 FOR A = 304 TO 317:
   READ B: POKE A, B:
   NEXT A
30 FOR C = 32768 TO
   32855: READ D: POKE
   C, D: NEXT C
40 POKE 53280,0
50 SYS 32768
100 DATA 173, 0, 160, 141,
   0, 64, 169
110 DATA 55, 133, 1, 76,
   226, 252, 0
120 DATA 169, 128, 133,
   157, 160, 1, 152
130 DATA 170, 32, 186, 255,
   169, 0, 133
140 DATA 183, 32, 213, 255,
   169, 31, 141
150 DATA 150, 3, 169, 128,
   141, 151, 3
160 DATA 76, 99, 3, 32, 76,
   128, 169
170 DATA 54, 141, 225, 65,
   162, 0, 189
180 DATA 55, 128, 157, 228,
   65, 232, 224
190 DATA 32, 208, 245, 76,
   0, 64, 173
200 DATA 0, 64, 141, 0, 160,
   169, 11
210 DATA 141, 17, 208, 76,
   84, 164, 70
220 DATA 79, 82, 69, 83, 84,
   33, 169
230 DATA 48, 141, 60, 65,
   169, 1, 141
240 DATA 61, 65, 96, 234,
   234, 234, 234
```

Controllate che non vi siano errori e salvatelo su nastro.

Inserite la cassetta di *Rambo* nel registratore, digitate *RUN (più RETURN)* e schiacciate il "Play" quando vi viene ordinato. *Rambo* verrà caricato normalmente, ma non girerà. Quando il computer si resetta digitate *SYS 16836 (RETURN)* per far partire il programma. Lo schermo dovrebbe essere attraversato da una banda bianca: non preoccupatevi poiché deve essere così. Ora potete ascoltare tutti i motivetti e gli effetti sonori del gioco semplicemente premendo certi tasti. Ci sono due serie di motivi ed effetti sonori. Premete 1 per accedere alla prima serie e poi una qualunque dei seguenti tasti...

Q — Effetto sonoro
E — Jingle
R — Effetto sonoro
T — Effetto sonoro
Y — Effetto sonoro
O — Effetto sonoro
P — Effetto sonoro
S — Effetto sonoro
D — Musica
F — Musica
G — Breve motivetto
H — Breve motivetto
J — Breve motivetto
K — Breve motivetto
L — Breve motivetto
X — Effetto sonoro
N — Effetto sonoro
M — Brano di musica eseguito durante il gioco

Premete il tasto 2 per accedere alla seconda serie e poi uno qualunque di questi tasti...

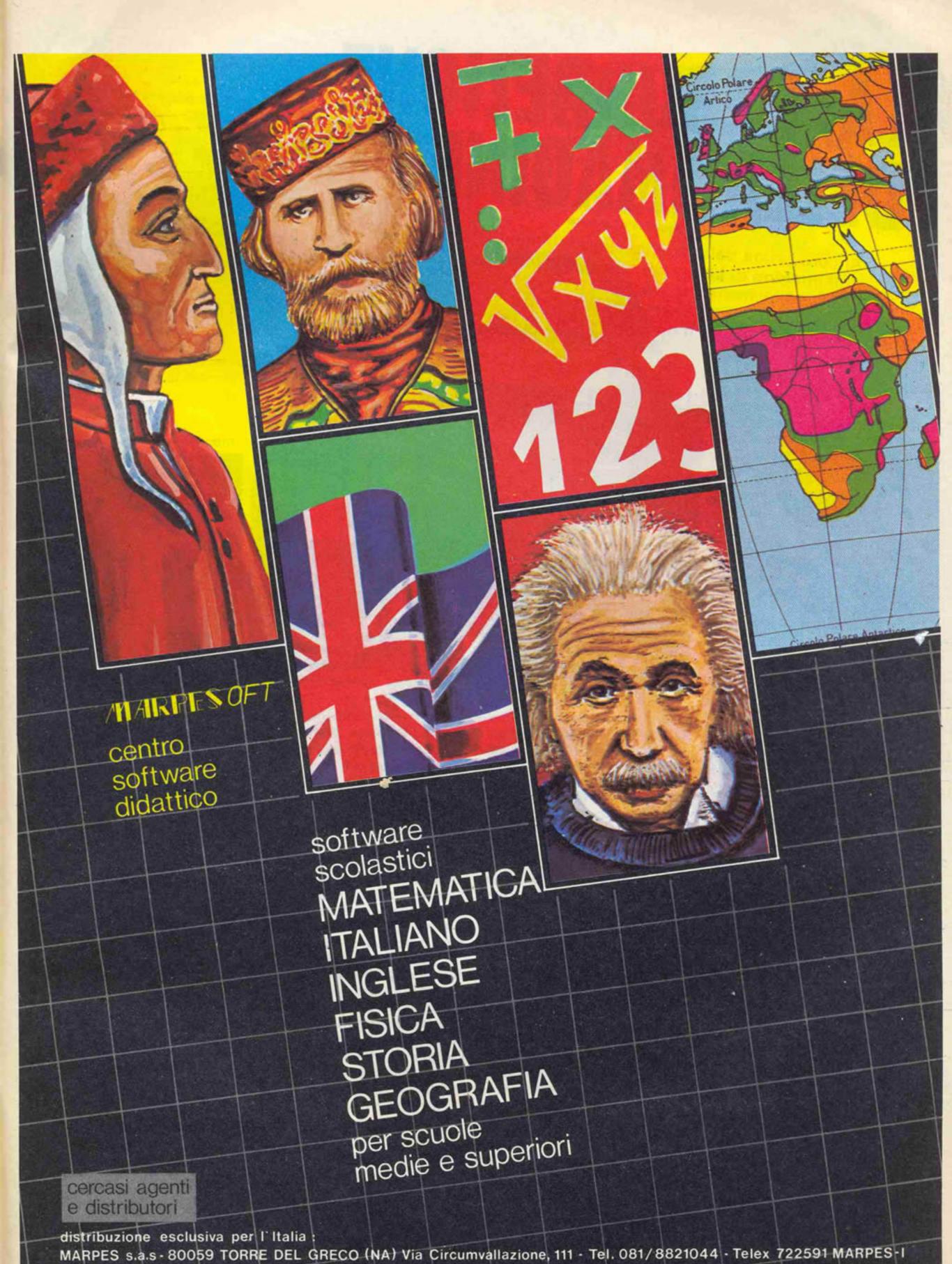
E — Effetto sonoro
D — Batteria
B — Breve motivetto

Premendo la BARRA SPAZIATRICE "ucciderete" l'esecuzione del motivo o dell'effetto sonoro. Premendo la "freccia all'insù" farete andare avanti l'esecuzione del motivo: una specie di "avanti veloce".
Premendo RETURN determinerete quali voci sono accese o spente. Per esempio, le voci uno, due o tre possono suonare separatamente oppure tutte e tre insieme. Con questa funzione potete ottenere strani suoni e la cosa migliore da fare è sperimentare per vedere, o meglio sentire, cosa è possibile ottenere.

LITTLE COMPUTER PEOPLE DISCOVERY KIT (Activision)

Vi siete stufati della vostra Persona Domestica? Volete cambiare? Beh, voi ingrati che possedete una "casa su disco" potete ringraziare Nick Clarkson **di Chicester che ha mandato questo breve listato.**

```
10 A = RND (-TI)
20 PRINT "SEARCHING FOR A
NEW PET PERSON"
30 OPEN 15, 8, 15, "I0"
40 OPEN 2, 8, 2 "#"
50 PRINT # 15, "B-P": 2; 0; 0
60 FOR I = 0 TO 255: PRINT
# 2, CHR$ (PEEK(2560 + I)); :
NEXT
70 PRINT # 15, "U2:" 2; 0; 1; 4
80 PRINT # 15, "B-P:" 2; 0; 0;
PRINT # 15, "U1:" 2; 0; 18; 17:
PRINT # 15, "B-P:" 2; 0; 0
90 FOR I = 1 TO 8: PRINT
#   2,   CHR$   (48   +
INT(RND(1)*15));: NEXT
100 PRINT # 15, "U2:" 2; 0; 18;
17
110 CLOSE 2: CLOSE 15
120 PRINT "YOUR OLD PET
PERSON HAS BEEN EVIC-
TED"
130 PRINT "THE HOUSE IS
NOW FREE FOR A NEW LOD-
GER"
```

Assicuratevi di non aver commesso errori prima di inserire la vostra casa su disco nel disk drive e poi digitate RUN (RETURN).
Aspettate finché non vi venga comunicato che la vostra Persona Domestica è stata sfrattata, poi spegnete e riaccendete il vostro 64 e lanciate il disco normalmente. E voilà!

LA RESURREZIONE DELLA IMAGINE

Ancora prima dello spettacolare fallimento dell'Imagine di Liverpool nell'estate '84, nella vicina Manchester, la Ocean era emersa come l'altra gigante del software. Dopo averne acquistato il nome e i diritti, la Ocean preparò...

Finalmente — la versione Commodore di MATCH DAY

* Il mitico STREET HAWK, che è attualmente in lavorazione

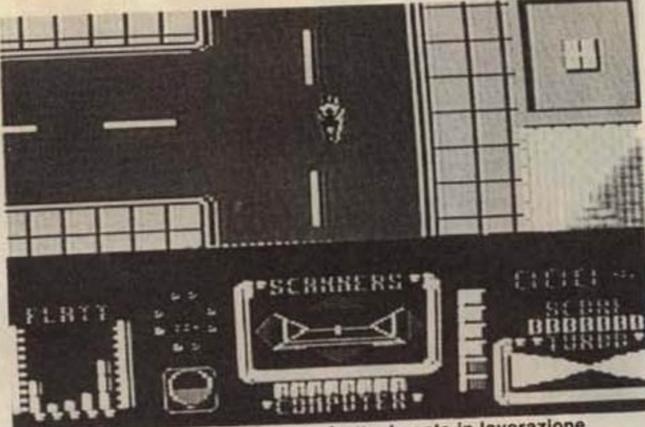
Oggi OCEAN e IMAGINE sono tra le più importanti case di software inglesi. Hanno avuto i loro alti e bassi e hanno acquisito una grossa reputazione per le loro martellanti campagne pubblicitarie e per il mancato rispetto delle previste date d'uscita dei loro titoli. JULIAN RIGNALL è andato a Manchester per parlare con coloro che stanno dietro le quinte.

A differenza del vecchio imponente edificio di Liverpool della Imagine, gli uffici della Ocean di Manchester sono sorprendentemente modesti, sia per dimensioni che per apparenza. La prima persona con la quale ho parlato è Colin Stokes, un ex della vecchia Imagine. Gli ho chiesto di spiegarci la riapparizione della Imagine.

"Volevamo comprare il nome e il logo della Imagine. Ovviamente, essendo in stretto contatto con i liquidatori, ci siamo detti 'Cosa c'è da prendere, c'è qualcosa che può tornarci utile?' Dopo tutto, con tutta la pubblicità, buona o cattiva che sia stata, era un nome conosciuto sul mercato. Uno deve aver vissuto su Marte per non averlo mai sentito nominare. La difficoltà stava nel decidere se considerarlo come il Titanic o no — valeva la pena recuperarlo?

La riapparizione della Imagine è stato un vero successo — con la forza di mercato della Ocean è stato facile riportare in vita il nome della Imagine. La gente non ha detto: 'Lasciate perdere. Non vogliamo i vostri prodotti, ne abbiamo già a centinaia in magazzino', ma li hanno considerati come un'altra opportunità per vendere software e trarne profitto".

Quanto è stato facile per l'Imagine ripartire da zero e come siete stati ricevuti la seconda volta?

"Da un punto di vista personale è stato facile perché in precedenza ero responsabile vendite della Imagine, così quando ho ricominciato a bussare alle porte dicendo: 'Salve, sono di nuovo il responsabile vendite della Imagine', sono stato ricevuto molto amichevolmente. Comprato il nome, ci siamo dati da fare per ottenere l'esclusiva di *World Series Baseball*, uno dei giochi messo a disposizione dai liquidatori: era un ottimo titolo, non ce n'erano di migliori. Quello e *Wizardore* per il BBC sono i primi titoli su cui abbiamo puntato, poi è uscito *Hypersports*, che ha ricevuto ottime recensioni.

Con l'intero progetto che decollava così rapidamente, ero curioso di sapere che cosa stava succedendo all'Imagine in quel periodo. "Credo che l'avvenimento decisivo fu l'accordo con il gruppo Ocean e la Konami", spiega Colin. "Ciò ha creato le premesse, perché chiunque conosca la Konami poteva capire che c'erano, tra gli altri, prodotti di alto livello. E *Hypersports* era il migliore; dopo tutto quando fai un affare devi separare il buono dal cattivo. In questi casi trovi sempre uno o due titoli scarsi ma, a nostro avviso, Hypersports era un vero best-seller e la previsione si è dimostrata corretta poiché è in commercio dall'estate scorsa e abbiamo ancora oggi richieste per questo titolo!".

Il discorso è poi passato allo sviluppo di nuovi titoli. Stokes ha rivelato: "Cerchiamo di sviluppare all'interno i titoli migliori così da seguire giorno per giorno i progressi dei programmatori, ma se consideri le dimensioni della nostra struttura — che comprende US Gold, Imagine e Ocean — capisci che dobbiamo assolutamente stipulare contratti all'esterno. Abbiamo più di 60 programmatori esterni sotto contratto ed è naturale che il coordinamento di così tante persone sia molto, molto difficile. Con la cosa dell'Imagine (la conversione dei giochi arcade), la difficoltà sta nel riferimento — per esempio per *Yie Ar Kung Fu* abbiamo dovuto far riferimento direttamente alla macchina da bar. E la stessa cosa sta succedendo con Green Beret, il prossimo gioco della gamma Konami, che è tra l'altro un ottimo prodotto. Il fatto è che non siamo autorizzati a modificare l'originale. Dobbiamo seguire il programma alla lettera e non

...Hypersports era un vero best-seller e la previsione si è dimostrata corretta poiché è in commercio dall'estate scorsa e abbiamo ancora oggi richieste per questo titolo!...

Una volta che avremo terminato Green Beret, tireremo un po' il fiato e ci guarderemo intorno. Abbiamo progetti sufficienti per tenerci impegnati fino al marzo 1987. E' solo questione di sapere come affrontarli".

L'imminente GREEN BERET

Uno schermo di PING PONG ancora in sviluppo

possiamo dire 'questa parte è debole, cambiamola'".
Sono rimasto abbastanza sorpreso di ciò e ho chiesto se i programmatori non si sentono frustrati da una regola così rigida?
"Certamente. Il contratto è molto vantaggioso, la Konami è la migliore per i giochi arcade e siamo molto contenti di lavorare con loro. Quindi se il contratto dice che dobbiamo rifare l'originale così com'è, siamo più che contenti di farlo. Noi siamo solo il veicolo per convertire i giochi su home computer, non possiamo esprimere il nostro gusto; questi sono gli accordi. I programmatori arrivano da noi e dicono 'Mi piacerebbe fare questo e quest'altro', ma se ciò si distacca dall'originale devo rispondere no".
E la Konami quindi ha l'ultima parola sull'uscita o meno di un gioco?
"Beh, non possiamo mettere in produzione un gioco finché non l'hanno esaminato. E la cosa ci fa stare molto sulle spine", esclama Stokes.
Con l'intera serie Konami in via di conversione, ho chiesto a Stokes di parlarmi dei progetti della Imagine per il futuro. "Molte idee stanno bollendo in pentola, sfortunatamente sono tutte top secret, ma basta citare un film... c'è molta roba a portata di mano se sai cosa stai cercando. Una volta che avremo terminato *Green Beret*, tireremo un po' il fiato e ci guarderemo intorno. Abbiamo progetti sufficienti per tenerci impegnati fino al marzo 1987. E' solo questione di sapere come affrontarli".
Nonostante la concentrazione sui giochi "tradotti" o "tratti da", la Imagine ha recentemente pubblicato un gioco originale per lo Spectrum intitolato *Movie*, il quale è stato nominato "gioco Smash" dalla rivista Crash. Il programmatore yugoslavo che l'ha realizzato l'ha inviato per posta e il contratto è stato definito al telefono. Ho chiesto a Colin se ciò capita spesso.
"Quando il tuo nome è molto conosciuto, è inevitabile che la gente ti faccia pervenire i suoi prodotti, ben sapendo che se questi verranno commercializzati attraverso la Ocean o la Imagine avranno sicuramente successo, quindi abbiamo sempre un bel sacco postale carico di programmi. Alcuni sono buoni e altri sono pessimi, ma noi valutiamo il software anche in merito alle potenzialità del programmatore. Il programma che ci è arrivato può anche essere niente di speciale, ma se c'è dello stile e il programmatore vuole lavorare con noi, allora gli offriamo una sorta di fisso mensile e gli diciamo 'Mandaci il tuo prossimo programma o prova a fare una conversione'".
Il direttore della Ocean, David Ward, ha aggiunto: "Ai vecchi tempi della vendita per corrispondenza, quando si faceva pubblicità su *Your Computer* e si aspettava sperando in qualche risposta e poi si spediva il gioco richiesto, i programmatori lavoravano a casa loro nei momenti liberi dopo la scuola, ma ora è tutto molto più sofisticato. All'inizio avevamo circa una ventina di persone e la maggior parte è ancora con noi. Prevedo che per Natale avremo circa 100/120 programmatori al nostro servizio, specialmente ora con tutti i giochi Ultimate, la più ampia gamma di titoli Ocean e la linea di giochi arcade della Imagine. Vedi, noi siamo aperti a chiunque si presenti alla porta come lo siamo per qualsiasi nuova idea. I programmatori sono l'aspetto creativo di questa industria — tutti possono andare in giro a comprare diritti per titoli di giochi. Quello che devi avere alla fine della giornata è un qualche genere di proprietà intellettuale che si possa pubblicare. Dico sempre che sono disposto a pubblicare qualsiasi prodotto che mi venga sottoposto se si presenta bene. I nostri sforzi sono tesi ad un ampiamento dei nostri orizzonti sia per il tipo di giochi che per la fascia d'età dell'utenza, così da avere un pubblico sempre più vasto".
Con il fatto che la Ocean commercializza molti giochi su licenza, ho chiesto a Colin Stokes di spiegarmi come avviene il processo per ottenere la licenza di un gioco come, ad esempio, *Rambo*.
"E' una questione di forza. Se vai da un agente e gli dici che vuoi produrre un gioco, devi assicurargli che non rovinerai la reputazione del nostro muscoloso amico e grazie alle dimensioni dell'azienda e alla nostra forte presenza sul mercato hai molte più probabilità di riuscire ad ottenere la licenza di quante ne abbia un'azienda più piccola.
"Quello che facciamo è studiare il mercato e vedere quali sono quei fenomeni che hanno un'ampia risonanza. Quando un fenomeno è seguito dai mass media lo prendi al balzo e ne fai un prodotto: ecco, questo ha un senso. Tutti i nostri prodotti nati in questo modo hanno avuto successo, Frankie e tutto il resto.
Ultimamente sembra che la British Telecom stia investendo, tirando fuori un mucchio di soldi per accaparrarsi programmatori e programmi. Non credete di essere in guerra con la British Telecom per il controllo dei migliori programmatori?, ho chiesto a Stokes.
"Ovviamente cercano di darci del filo da torcere e non viceversa", ha risposto Colin, "Ecco perché cerchiamo di offrire ai programmatori i migliori contratti, così che lavorino di nuovo con noi. Il fatto che qualcuno spenda e spanda a tutto spiano non è sempre una garanzia che il risultato finale sia buono. La nostra società ha basi solide e quindi saremo sempre presenti, eppoi abbiamo troppo da fare per interessarci di quello che fanno gli altri. Se qualcuno mi dicesse che la British Telecom gli ha offerto tre volte tanto quello che guadagna con noi, gli direi vai pure, ci vediamo quando hai finito. Non possiamo permetterci la spirale dei costi, altrimenti ben presto ci troveremmo a pagare cifre esorbitanti".
Ed ora una domanda bruciante: cosa diamine è successo a *Knight Rider* e *Street Hawk*? La loro uscita era prevista mesi fa (il solito ritardo Ocean: vedasi sottotitolo, n.d.r.).
"Per una conversione solitamente calcoliamo tre mesi di tempi, settimana più settimana meno; a meno che non ci sia un «bug», tre mesi sono sufficienti. Il gioco è stato realizzato interamente e il tipo ci ha messo tre mesi, poi quattro, poi cinque. Come società, cosa fai in questi casi? Abbiamo detto che sarebbe uscito il primo del mese e sono già passati due mesi e non si è ancora visto. Quello che succede è che fai partire

...Uno deve aver vissuto su Marte per non aver mai sentito nominare il nome della Immagine. La difficoltà stava nel decidere se considerarlo come il Titanic o no — valeva la pena recuperarlo?...

la pubblicità dalla data che ti dice il programmatore. Prenoti un tot di pagine sulle riviste e chiedi al programmatore 'sei sicuro che il gioco sarà terminato per quella data?' e lui risponde 'non c'è problema'. Cosa puoi farci? Il numero di carote che puoi fargli penzolare davanti è limitato. Ora i tre mesi sono diventati parecchi, il che non è bello per l'immagine dell'azienda. Siamo sempre attenti a questo genere di situazioni. Per entrambi — *Knight Rider* e *Street Hawk* — è andata così. Ad ogni modo, dai un'occhiata alle nostre prossime uscite per la primavera per il Commodore: *Ping Pong*, *Superbowl*, *Movie*, *V-Visitors*, *Green Beret*, *Knight Rider*, *They Sold A Million II* e *Street Hawk*! Come puoi vedere è un grosso impegno ma ce la faremo".

Interessato dal fatto che *They Sold A Million* avrà un seguito, David Ward mi ha detto che *Bruce Lee*, *Match Point*, *Match Day* e *Entombed* figureranno nella compilation. Gli ho chiesto allora di parlarmi dell'ondata delle compilation, del perché ve ne sono così tante?

"Fino all'anno scorso non esisteva alcuna ragione che giustificasse una compilation, perché dopo sei-otto mesi un gioco non si vendeva più perché il programma diventava vecchio. *Shadowfire* e *Frankie* forse furono i primi programmi ad avere un codice (cioè il programma che lo fa girare, n.d.r.) che poteva avere un valore nel tempo. Li puoi ripresentare in altra forma senza che appaiano vecchi".

L'unico schermo funzionante di MIKIE

Parlando del futuro dell'industria dei computer giochi, ho chiesto a Stokes la sua opinione.

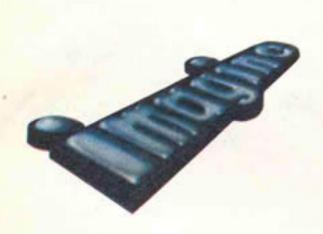
"E' un'industria sulla quale non si può fare molto affidamento. Non ci sono garanzie per le case di software così come non ce ne sono per i distributori, quindi chi può essere così temerario da predire cosa succederà il prossimo anno? C'è stato un deciso miglioramento nella qualità del software, ma è la qualità dei tuoi giochi a determinare quanto vali e quanto vendi. Hai i tuoi affezionati che ti seguono sempreché riesci a mantenere vivo il loro interesse. I tempi cambiano e noi dobbiamo cambiare con essi".

"Uno deve aver vissuto su Marte per non aver mai sentito nominare il nome della Imagine. La difficoltà stava nel decidere se considerarlo come il Titanic o no — valeva la pena recuperarlo?".

Il numero 2 di ZZAP sarà in edicola ai primi di giugno con i test di:

— CAULDRON II
— SPELLBOUND
— INTERNATIONAL KARATE
— ALTRI MERAVIGLIOSI GIOCHI
— LA SECONDA PARTE DELL'INTERVISTA ALLA INFOCOM
— IL DIARIO DI JEF MINTER

Arrivederci!

E' bene che mi presenti: io sono **IL SIGNORE DEI PUNTEGGI** e il mio compito sarà quello di proporvi delle sfide entusiasmanti che metteranno duramente alla prova la vostra abilità di videogiocatori.
In questo primo numero vi presento i punteggi dei vostri colleghi d'oltremanica: dovrete cercare di batterli! E so che avete la stoffa per farlo! Sul prossimo numero non voglio vedere neanche uno di quegli snob britannici comparire in questa classifica.

BOUNDER (Gremlin Graphics)
2.547.165 Paul Allen, Aberdeen
2.121.022 Mark Stubbs, Redcar, Cleveland
2.050.720 Andrew Nuttall, Flint, Clwyd
1.769.790 Jimmy 'Boy' Thomas, Leicester
1.647.000 Nicholas Wrest, Liverpool
774.165 Nigel Froud, Godalming
655.000 Robert Pocock, Buxton, Derbeyshire
575.151 Jason Roberts, Crosby, Liverpool
448.878 Andrew Grifo, Walkden, Worsley

COMMANDO (Elite)
10.200.200 Anthony Coggan, Dundee, Scotland
8.102.200 James Howells, Tonypandy, Mid Glam
7.278.600 Gary Badham, Albergavenny, Gwent
5.230.160 Terry Ferguson, London, SE15

DESERT FOX (US Gold)
75.000 (Crusader) D Wright, Hull, N Humbs
44.700 (Crusader) Stuart Hine, Tylers Green, Bucks.

ELEKTRAGLIDE (English Software)
155.458 Stephen Pilkington, Blackpool, Lancs
79,354 David Yardley, Lichfield, Staffs
15.254 Stuart Murray, Chelmsford, Essex

HUNTER PATROL (Mastertronic)
1.000.750 Mark Hayles, Clacton-on-Sea, Essex
230.100 Jon Harding, Wantage, Oxon
164.900 Mark Bond, Dagenham, Essex
125.000 Robin G Clarke, Kempsey, Worcester
119.800 Liam Doran, Ashby-de-la-Zouch
61.050 Tony Burrel, Billericay, Essex

KUNG FU MASTER (US Gold)
3.642.000 James Howells, Tonypandy, Mid Glam
2.693.641 Collin Maciver, Inchture, Perthshire
1.582.187 Simon Clarke, Watford, Herts
1.301.416 Zak Zanzie, Southend-on-Sea, Essex
1.126.088 Colin Homer, Enfield, Middx
1.074.048 Glynn Jolliffe, Leigh, Lancs
1.050.784 Lee Radford, Shirebrook, Notts

KANE (Mastertronic)
113.965 Mark Haylkes, Clacton-on-Sea, Essex
102.190 Brad Gammage, Elton Brook, Northhampton

PARADROID (Hewson Consultants)
238.575 David Flanagan, Wakefield, W Yorks
213.885 Andrew Mackay, Liverpool
117.885 Andrew Mckay, Liverpool
112.945 Brad Gammage, Elton Brook, Northampton
107.385 Darren Broad, Bromley, Kent
63.400 Martin Button, Heather, Liecestershire

REVS (Firebird)
Silverstone
1'25''0 Harvey Deacon, Coggeshall, Essex
1'27''4 Ben Lockett, Banbury, Oxon
1'27''6 Paul Adams, Huntingdon, Cambs
1'29''1 Ian Duncan, Hemel HHempstead, Herts
1'32''8 Jason Roberts, Crosby, Liverpool
1'33''3 Richard Brooks, Northumberland Heath, Kent

ROCK 'N' WRESTLE (Melbourne House)
421.800 William Church, Liskeard, Cornwall
253.800 Simon Harris, Steyning, W Sussex
108.200 Mark Ploughman, Worthing, Sussex
62.000 Robert Hunt, Bradford, W Yorks

RAMBO (Ocean)
3.926.700 Danny Edery London SW4
1.716.100 Cliff Malinder, London N15
1.574.400 Jason Tinkler, Wirral, Bebington
1.454.300 Michael Gandy, Oswestry, Shrops
973.600 David Connor, Aintree, Liverpool
477.800 Jeff Bolton, Cramlington

URIDIUM (Hewson Consultants)
334.680 Peter Clarke, Skelmersdale, Lancs
168.900 Peter Williams, Craven Arms, Shropshire
155.610 Malcolm Kell, Glasgow
138.280 Ross Cairns, PScone, Perthshire
132.500 Julian Rignall, ZZAP!
121.705 Andrew Hudson, Norwich
119.055 Joel Dinning, Worthing, Sussex
11.855 Kinnon Paterson, Middlesborough, Cleveland

Z (Rhino)
211.900 D Wright, Hull, N Humbs
189.000 Neil Grant, Crabbs Cross, Redditch
115.300 Jeff Bolton, Cramlington
93.665 Richard Aston, Wolverhampton

ZORRO (US Gold)
68.187 Philip Williams, Basford, Nottingham
60.305 Paul Darren, London N17, GLP

VIDEOMATCH

VOGLIO ANCHE LANCIARE UNA SFIDA ESPRESSAMENTE DEDICATA A VOI, NUOVI LETTORI DI ZZAP CHE NON POSSEDETE UN COMMODORE 64! ECCO I TITOLI SUI QUALI DOVRETE CIMENTARVI!

C16

FORMULA 1 (Mastertronic)
BIG MAC (Mastertronic)
WINTER OLYMPICS (Electric Dreams)
KUNG FU KID (US Gold)
BEACH HEAD (US Gold)
MR. PUNIVERSE (Mastertronic)

MSX

FORMULA 1 (Mastertronic)
ZOIDS (Martech)

SPECTRUM

COMMANDO (Elite)
RAMBO (Ocean)
SPECVENTURE (Mastertronic)
ROCK 'N' WRESTLE (Melbourne house)

ZZAP! VIDEOMATCH

Per spedire i vostri punteggi compilate il tagliando qui allegato, corredatelo della foto dello schermo con il vostro punteggio e speditelo a: Zzap! Video Match, Edizioni Hobby s.r.l., Via della Spiga, 20, 20121 Milano

nome.................................... *cognome*....................................
via.................................... *città*....................................
....
gioco.......... **marca**....................................
compatibilità.................................... **livello diff** ....
punteggio.................................... **tempo impiegato**....................................
nota ....
....

....
Data *Firma*

ZZAP! Adventure

Una completa guida mensile curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

Come va cari amanti dell'avventura? Come poteva mancare una rubrica dedicata agli *adventure games* in una rivista come ZZAP!? In questo primo appuntamento, il vostro Mago Merlino (Merly per gli amici) ha affrontato le fiamme dell'inferno per parlarvi di *Lucifer's Realm* e s'è messo ai comandi di un'astronave per salvare la Terra in *Mission Asteroid*.
Quindi se volete stare al passo coi tempi dell'avventura, leggete le recensioni e i suggerimenti preparati per voi dall'uomo con la bacchetta magica e la barba bianca.

LUCIFER'S REALM

Us Gold, prezzo n.c., disco, per C. 64

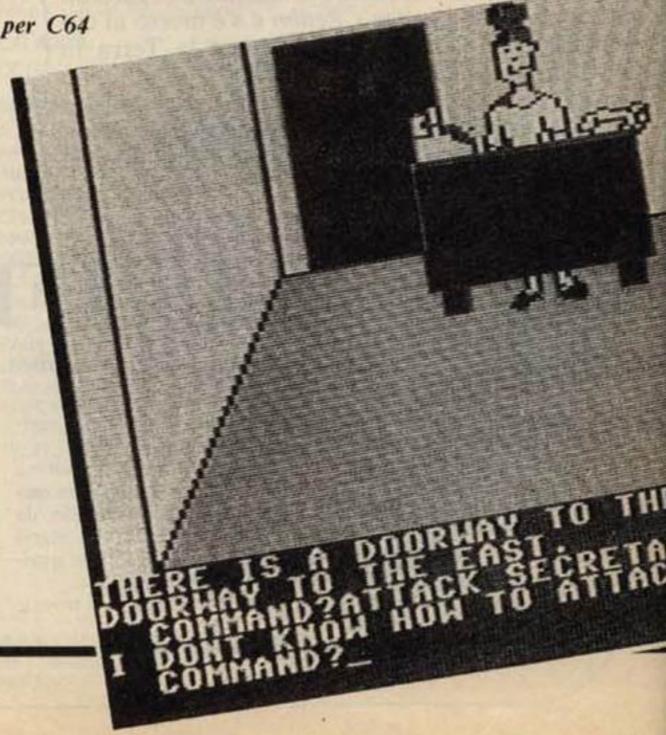
Ecco un altro di quei giochi americani che promettono grandi cose perché: a) arrivano dallo stesso paese della Infocom e b) sono solo su disco.
Penso che queste siano le motivazioni generali che portano a commercializzare questo tipo di giochi a prezzi così alti, ma francamente dopo aver visto Ulysses o (peggio ancora) Ripper, credo che questo modo di fare dovrà subire una revisione.
Comunque sia, la buona notizia è che Lucifer's Realm è un racconto tranquillo tranquillo, da cui non dovreste aspettarvi nulla di eclatante se non qualche immagine grafica.
La trama è spassosa: vi trovate in un ospedale e tutto d'un tratto il Dottore dice all'Infermiera "Sta per morire". Infatti un attimo dopo state bussando alle Porte del Paradiso.
Non devo dirvi io (o forse sì?) che ogni nefandezza abbiate tentato di nascondere in vita viene messa in conto e vi ritrovate con un biglietto di sola andata per gl'Inferi, una fossa infuocata al cui confronto un bar australiano prima della chiusura sembra una spiaggia deserta dei Caraibi. Si possono sentire solo urla di anime perse, che probabilmente hanno un gran bisogno di acqua e cerotti, e si possono vedere solo fiamme, fiamme e ancora fiamme! Provate ad uscirne inserendo due sole parole! Il programma ha inizio con una serie di immagini abbastanza originali dei programmatori che danno all'intera faccenda un'atmosfera da film.
Una volta all'Inferno dovete stare all'erta in attesa dell'occasione buona per scappare dalla prima locazione, ma superata questa mossa il resto diventa piuttosto semplice. Una volta risolti i primi due enigmi sarete colpiti dall'assurdità della trama: Adolf Hitler ha messo in piedi un esercito e sta cercando di rovesciare quel vecchio, dolce cuor d'oro di Satana.
Lucifero allora offre, a chi potrà presentargli prove concrete delle intenzioni di Hitler, un salvacondotto per l'entrata di servizio del Paradiso che, non sem-

bra interessare nessuno, ma vi evita gomiti sporchi e sopracciglia strinate.
Lo schermo è abbastanza originale e leggermente limitato. Le immagini occupano gran parte dello schermo ad eccezione di una piccola finestra di testo in basso, che visualizza l'ultimo messaggio del computer. Premendo un tasto qualsiasi le immagini scompaiono e lasciano il posto ad uno schermo di testo contenente l'inventario, ciò che potete vedere e una linea di inserimento.
Inserite il vostro comando (corto), battete RETURN e le immagini riappariranno seguite dal responso sulla vostra azione.
L'umorismo della trama e l'eccellente fattura di parte delle immagini non possono distrarre dalla natura essenziale del programma. Il vocabolario è estremamente limitato, come il numero di vocaboli ammessi. Le risposte sono brevi e appena accennate. Ogni volta che il computer non capisce qualcosa o non lo ritiene appropriato alla situazione risponde semplicemente "Prova con qualcosa d'altro". Non è molto d'aiuto.
Anche la descrizione delle locazioni è estremamente breve, una frase e via, ma spero che possiate comprenderle osservando le immagini e non leggendo i testi.
Nonostante queste mancanze, vi potete fare delle belle risate, sempre che non finiate vaporizzati da Adolph Eichmann, o fatto fuori da John Wilkes Booth (l'assassino di Lincoln), o risucchiati dalle paludi dello Stige.
Questo gioco non s'avvicina nemmeno agli standard Infocom (o Activision o Level 9), ma è entrato nelle mie grazie da quando ho capito che i Nazi finiscono con la lava fino al collo.

Atmosfera 72%.
Interazione 45%.
Spinta a concludere 58%.
Rapporto Qualità/Prezzo 50%
Giudizio Globale 58%.

MISSION ASTEROID

Us Gold, prezzo n.c., disco, per C64

Questa proposta della US Gold ha un aspetto abbastanza simile a quello di Ulysses and The Golden Fleece, e questo non va a suo vantaggio. La Sierra On Line sembra avere una predilezione per la grafica scadente e i vocabolari ridotti, e mi dispiace notare che anche Mission Asteroid ricade in questa categoria.
Probabilmente sarò piuttosto rude nei suoi confronti perché non ho potuto giocarci molto. Già non ero riuscito a caricare un'altra copia del programma e questa versione, oplà, è partita dopo un paio di minuti. Il difetto non coinvolge le ruotine grafiche e di inserimento, ma semplicemente corrompe la visualizzazione dei testi tanto da non farmi leggere un bel niente.
Detto ciò, come potevo decidere se esprimere un complimento, un insulto alla complessità del gioco o non dire nulla? Di sicuro c'è che il vocabolario è abbastanza limitato e che la grafica è elementare. Per quanto riguarda lo sviluppo della storia, devo stare forzatamente zitto.
Tutto quello che posso dirvi è che dovete impedire che un asteroide si schianti sulla Terra con effetti catastrofici guizzando con la vostra nave spaziale e colpendola con qualsiasi cosa possa venire utile.
Viste le trame in circolazione, questa non sembra male. Purtroppo, se ne è andata insieme ai testi. Spero che la US Gold mi mandi una copia funzionante, nel frattempo, se vi va di smanacciare immagini dimesse, un piccolo vocabolario e buoni vecchi comandi americani di due parole, dategli un'occhiata.

I CONSIGLI DEL MAGO

Benvenuti, cari avventurieri! Pensandoci bene, forse dovrei chiamarvi "avventurieri della domenica" se state leggendo queste righe, poiché un vero avventuriero dovrebbe sfuggire queste rubriche di consigli come il Diavolo l'acqua santa.
Che misera soddisfazione, infatti, risolvere un gioco ricorrendo a questi "mezzucci". E' come passare un esame copiando dal compito del compagno di classe. Ma anch'io, quando frequentavo la Scuola Druida di Magia Bianca di Stonehenge, ho copiato qualche compito. Quindi, scagli la prima pietra chi non ha peccato... non vedo pietre in arrivo... quindi continuate pure a leggere e non fatevi troppi problemi.

Lord of the Rings
Non indossare l'anello per periodi troppo lunghi; fiaccherà le vostre forze. Non affrontate il barcone (*barge*) senza un'adeguata riserva di cibo.

Mindshadow
Le mannaie del macellaio rendono obsolete le seghe elettriche.

Never Ending Story
Non andate in giro per la palude con Artax.

Terrormolinos
Quale prova migliore potreste trovare che non la visita del vostro hotel? Nuotate soltanto quando sarete equipaggiati propriamente e fatelo solo in acque abbastanza profonde. Avete bisogno di tre cose protettive prima di andare alla spiaggia.

Robin of Sherwood
Le monache sono costose. Controllate qualunque scatola, sacco e statua per rimpinguare il vostro conto in banca.

Spiderman
Mysterio è un illusionista: toccate con mano i punti cardinali per non farvi ingannare.

Tower of Despair
Per non farsi pietrificare, chiudete gli occhi e strisciate.

AAA AIUTO OFFRESI

Fatevi avanti, o voi fedeli, gioiosi e trionfanti avventurieri! Questa è la pagina dove voi tutti potete incontrarvi e scambiarvi le preziose esperienze che avete maturato nei vostri viaggi. Se avete terminato un gioco (o più giochi) e volete passare alla storia come uno dei Pochi Eletti, scrivetemi indicando i giochi per i quali siete in grado di offrire aiuto. Basta indicare il nome del gioco (o dei giochi), il vostro indirizzo e, eventualmente, il numero di telefono con gli orari per il contatto.
Se invece siete tra coloro che hanno bisogno di aiuto, allora sappiate che non sempre potrò far fronte in queste pagine alle vostre richieste. Il consiglio, in questi casi, è di contattare uno degli avventurieri segnalati in questa pagina che offrono il loro aiuto per il gioco in cui siete bloccati. Mago Merlino può essere immortale, ingegnoso e scaltro, ma è ciò nonostante umano e non può rispondere ad ogni lettera che riceve.
Per invogliare gli avventurieri nostrani e indurli a dimostare di non essere da meno dei loro colleghi inglesi (nonostante le difficoltà linguistiche) ecco alcuni indirizzi di avventurieri inglesi disposti a venirvi in aiuto nei giochi indicati.

Coraggio, Mago Merlino aspetta le vostre lettere. Non deludetemi, o miei prodi!

Zork 1,2,3, Enchanter, Sorcerer, Starcross, Suspended, Planetfall, Hitch-Hikers Guide to the Galaxy
Nigel Morse, 11 Green Leafe Avenue, Wheatley Hills, Doncaster, DN2 5RG, Great Britain

Gremlins, Fourth Protocol, Hobbit, Empire of Karn, Snowball, Lords of Time, Red Moon, Twin Kingdom Valley, Tower of Despair, Mindshadow, Tracer Sanction, Spiderman, Adventure Quest, Lords of Midnight
Sanjay Kesqani, 76 Girdwood Road, Londo, SW18 5QT, Great Britain

Per contattare Mago Merlino scrivete a:
ZZAP! Avventura
c/o Edizioni Hobby s.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

STRATEGIA

Giochi di simulazione, *war games*, giochi di ruolo. Questo è l'argomento di questa rubrica. Un genere piuttosto vasto, nato quasi unilateralmente sui computer Apple II e poi diffusosi un po' su tutti, home computer compresi. E' un genere particolare, per giocatori particolari. Più che veri e propri videogiochi, sono infatti trasposizioni dei giochi di strategia da tavolo, tipo Risiko per intenderci.

Trasposizioni che, grazie alla capacità del computer di simulare la realtà, hanno raggiunto la loro massima espressione in forma elettronica.

Il primo gioco che vi presentiamo questo mese è **Silent Service** della US Gold/Microprose che è un misto tra i vari generi: potrebbe infatti essere definito una simulazione, un *wargame* o un gioco di ruolo.

SILENT SERVICE

US Gold/Microprose, prezzo n.c., cassetta e disco, joystick e tastiera, C.64

S*ilent Service* è l'ultima simulazione di una delle più rispettate ditte del settore. Questa comunque non è un'altra variante di *Flight Simulator*. Recitate la parte del capitano di un sottomarino della US Navy nel sud pacifico durante la 2° Guerra Mondiale.

Il libretto d'istruzioni, inserito in una scatola di media grandezza insieme al gioco, è un'opera d'arte. Lungo cinquanta pagine, include gli scopi e le limitazioni della simulazione, una dettagliata introduzione e le istruzioni d'uso, la storia militare pertinente descritta dal punto di vista della ricerca navale dell'epoca e il combattimento visto dagli americani e dai giapponesi, una pletora di vari scenari e consigli tattici per i novizi e gli esperti. Una volta che sono stati definiti i parametri di gioco, lo schermo mostra la figura del capitano sulla torretta. La sua posizione iniziale è al periscopio. Muovendo il joystick, la figura si sposta in una diversa zona della torretta. Premendo il pulsante di fuoco si conferma la mossa e così si sceglie un nuovo schermo con differenti istruzioni. La scelta del periscopio funziona solo quando siete in superficie (è così anche nella realtà comunque) e vi consente di vedere le immediate vicinanze. Per fare una panoramica dovete muovere il joystick a destra e a sinistra. Ai primi livelli avete a disposizione un computer che vi segnala, con un indicatore luminoso, qualunque

nave che entri nel suo raggio d'azione. Se a questo punto viene lanciata una torpedo dovrebbe colpire il bersaglio, a meno che il nemico non esegua un'azione evasiva all'ultimo momento. Sotto l'area principale dello schermo vi sono tutte le informazioni relative alla distanza, la direzione e così via dell'attuale bersaglio.

Spostandosi a destra nella torretta, appare lo schermo della mappa. Questo comprende sonar e radar così da mostrare la vostra posizione attuale, quella di qualunque altra nave e le torpedo attive. Direzione, velocità e profondità vengono visualizzate nella parte bassa dello schermo e tutte queste indicazioni possono essere modificate da qui.

Spostando il joystick in basso e poi a destra, appare il diario del timoniere che visualizza i risultati della vostra missione fino a quel momento. Spostando il joystick

verso il basso, appare lo schermo del rapporto danni. Vengono visualizzate due sagome del sottomarino (una piena e una in sezione) con evidenziate le aree danneggiate.
Spostandosi a sinistra nella torretta, appare lo schermo degli strumenti di controllo. Lo stato del sottomarino viene controllato e regolato al meglio da questo schermo, che visualizza tutti i dati tecnici del sottomarino. In più è disegnato molto accuratamente con tubi e pulsanti dando allo schermo un aspetto di "caos ordinato". Spostando il joystick dal ponte verso l'alto, si attiva "l'opzione binoculare" (disponibile solo quando si è in superficie), mentre muovendolo verso il basso e poi a destra si attiva l'opzione di pattugliamento che è normalmente funzionante dopo un combattimento vinto. E' possibile allenarsi prendendo parte a piccoli scontri a fuoco oppure impratichirsi nella sola guida del sottomarino.
Gli scenari del gioco sono di complessità variabile ed essendo ambientati in periodi diversi della guerra, il gioco tiene conto di dettagli quali la modifica delle capacità belliche (torpedo comprese) del vostro sottomarino e dei vascelli nemici. Questo significa che alcune vostre torpedo possono fare cilecca (un problema che ha afflitto le forze sottomarine americane fino a guerra inoltrata). In alternativa, voi sarete in grado di portare il sottomarino a maggiori profondità mentre le scorte giapponesi possono essere meglio equipaggiate in termini di radar o nell'uso di diverse tecniche di inseguimento.
La simulazione usa efficacemente il sonoro per farvi sapere quando sono avvenute certe cose. Lo si vede, ad esempio, quando si lancia una torpedo. In un dato momento tutto è tranquillo e improvvisamente, un attimo dopo il lancio della torpedo, un'esplosione sorda seguita da un forte rumore di risucchio dà l'impressione della potenza dell'arma. Se il lancio è stato seguito dal periscopio, si può osservare la torpedo avvicinarsi al bersaglio. Il che mi induce a parlare della grafica. In questo genere di simulazioni la grafica non è molto importante, ma in questo gioco è di ottimo livello. Se non leggete le storie nell'ultima parte del libretto d'istruzioni, vi sfuggirà gran parte del senso della simulazione. L'autore, Sid Merie (*Decision in the Desert* e *Crusade in Europe*) ha lavorato con serietà e fatto le necessarie ricerche. E si vede. Il gioco ha un aspetto professionale e in più crea un'atmosfera di tensione e agitazione. Un opzione che mi sono dimenticato di citare in precedenza è l'uso del cannoncino del ponte. I cannoncini dei sottomarini non erano equipaggiati con elaborati meccanismi di mira poiché erano usati raramente. Nessun comandante di sottomarino prenderebbe in considerazione l'ipotesi di affrontare anche il più innocuo nemico con tale cannoncino, poiché il sottomarino verrebbe senza dubbio affondato. Ma i cannoncini erano collocati perché potevano venire utili in casi particolari e questa simulazione ne tiene conto. Per usare i cannoncini dovrete sparare alcuni colpi per misurare la gittata. Comunque, non prendete l'abitudine di usarli, altrimenti non vincerete molte battaglie.
I parametri del gioco includono l'intelligenza dei guastatori nemici, la visibilità limitata e la possibilità di inserire o meno l'angolo di prua (una parte importante del puntamento manuale delle torpedo). Questi parametri consentono una sofisticata modifica di qualunque scenario. La simulazione è stata pensata molto bene e non sembra avere alcuna pecca. Le campagne sono appassionanti e si sviluppano in accordo ai progressi del giocatore. La domanda principale è quanto una simulazione di guerra sottomarina catturi la fantasia della gente, a prescindere da quanto bene sia stata implementata. Non posso far altro che pensare che avrà un interesse limitato. Ad ogni modo, se avete una mente aperta e volete del software che vi impegni, allora non posso che raccomandare questo prodotto.

Presentazione 89%
Confezione eccellente e le opzioni su schermo forniscono una varietà di giochi che dovrebbero durare a lungo.
Grafica 88%
Di standard elevato per questo tipo di gioco
Istruzioni 95%
Progrediscono logicamente e le note in fondo al libretto costituiscono una lettura affascinante.
Autenticità 92%
L'attenzione ai dettagli è eccellente
Giocabilità 86%
Difficile fino a che non si padroneggiano i comandi e visto che questa è una simulazione, padroneggiare i comandi non è la cosa più facile del mondo...
Rapporto qualità/prezzo 87%
Il prezzo di mercato per le buone simulazioni.
Giudizio globale 88%
Può avere un interesse limitato, ma è comunque eccellente sotto ogni aspetto.

IL LUNGO ADDIO

Lord Clive Sinclair ha definitivamente ceduto il settore computer della sua compagnia all'Amstrad di Alan Sugar, l'uomo che sembra averlo sostituito come portabandiera dei micro made in Britain.

La notizia non ha sconvolto più di tanto chi ha seguito le sue fortune negli ultimi due anni. Sinclair ha subito una serie di pesanti rovesci: il veicolo a tre ruote C5, la TV tascabile a schermo piatto e il computer QL sono stati dei fallimenti e le attese memorie di massa a wafer non si sono mai materializzate.

Per di più lo Spectrum 128K, la più recente realizzazione della Sinclair, sta andando a rotoli, non solo perché il prezzo di vendita è superiore a quello del QL (che per quanto disgraziato monta, di serie, due microdrive), ma soprattutto per la sua incompatibilità con almeno un terzo dei programmi sviluppati per la versione a 48K. A rendere più preoccupante la situazione è giunto un rilevamento della Gallup (la Doxa inglese), che denuncia una perdita del 13% nelle vendite di software per Spectrum rispetto al mercato complessivo, che vede per la prima volta in testa il Commodore 64.

I piani di rilancio della Amstrad prevedono una riduzione del prezzo dello Spectrum 128K e la presentazione del Pandora, la versione portatile dello Spectrum, dotata di un disk drive convenzionale. Nessuna notizia su l'Enigma, la macchina basata sul microprocessore Motorola 68000, che Sinclair intendeva inserire nella fascia di mercato di Atari ST e Amiga.

TUTTE LE NOVITA IN DIRETTA

Soft Center è il nome del nuovo servizio novità ideato dalla Mastertronic che garantisce l'uscita in Italia dei programmi delle maggiori software house americane e inglesi in contemporanea con i paesi d'origine.

L'iniziativa coinvolge tutti i titoli editi da US Gold, Gremlin Graphics, Ultimate, English Software, Ocean, Firebird, Activision, Melbourne House e, naturalmente Mastertronic.

E' la fine delle attese senza fine: ogni settimana nei negozi convenzionati usciranno 5 nuovi titoli in diretta con Stati Uniti e UK, corredati da istruzioni in italiano. Tra le fasce di prezzi concordate con le case produttrici: ECONOMICI (es. Mastertronic) a L. 7.900; INTERMEDI (es. M.A.D., Super Silver) a L. 11.900; MEGA-GIOCHI a L. 19.900. Tra l'altro John Holder, manager della Mastertronic, ha annunciato che in caso di vendita in edicola di copie piratate dei giochi distribuiti da Soft Center, passerà alle vie legali.

I negozi convenzionati esporranno la vetrofania Soft Center.

GRAFICA 3D PER IL 128

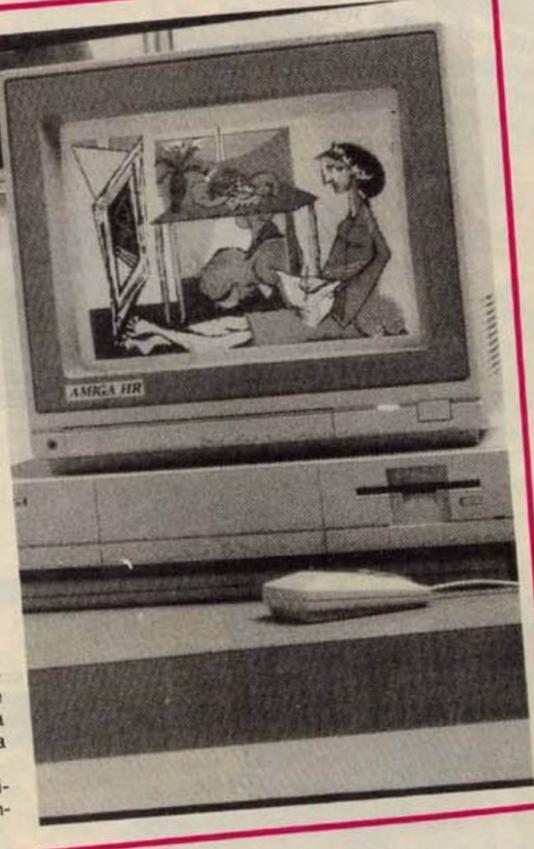
La Lago annuncia per i primi di Maggio la pubblicazione di un pacchetto grafico dedicato al Commodore 128. 3D Graphics Drawing Board dell'inglese Glentop è il primo programma di grafica sviluppato appositamente per il 128 e permette di creare, alterare e combinare immagini a tre dimensioni con l'utilizzo del joystick. Tra le funzioni più interessanti quelle di rotazione delle figure in base ai tre assi, di visione in prospettiva delle immagini e di movimento delle stesse.

La possibilità di rimuovere le linee nascoste, di allungare i particolari e di disegnare in scala, rende questo programma adatto ad utilizzazioni molto sofisticate nel campo del disegno architettonico e della progettazione assistita dal computer.

3D Graphics Drawing Board è corredato da un manuale d'istruzione di 82 pagine e verrà venduto a L.58.000, iva inclusa.

NEWS NEWS NEWS

SCENDE IL PREZZO DELL'AMIGA

Secondo alcune notizie apparse sul bollettino della Compuserve, una delle principali reti per computer americane, il prezzo dell'Amiga è destinato a diminuire di 1000 dollari, passando da 1795 a 795 dollari.
Prima di prendere a martellate il vostro salvadanaio per vedere quanto avete in cassa, continuate a leggere. Il trucco c'è anche se non si vede subito. Infatti, al momento dell'acquisto del computer deve essere acquistato anche un monitor a colori (prezzo 400 dollari), che porta la cifra complessiva a 1195 dollari.
Ciò nonostante trattasi sempre di 600 dollari in meno rispetto al primo prezzo annunciato e poiché da noi non è ancora in vendita, è sperabile che il prezzo italiano venga calcolato a partire da questa nuova cifra.
Ecco uno dei casi in cui arrivare per ultimi ha i suoi vantaggi.

TASTIERA DA RECORD

Una nuova rivoluzionaria tastiera per computer può mettere in grado un bambino di 8 anni di battere fino a 90 parole al minuto. Questo è quanto afferma il suo inventore, la professoressa inglese Kathleen Gardner. Secondo la Gardner, la nuova tastiera, che in meno di cinque minuti può essere installata al posto della vecchia "Qwerty" in un computer Acorn BBC (per ora), consente ai ragazzi di imparare ad usare i computer più facilmente e stimola l'interesse all'uso dei computer per la gestione dei testi e allo studio della grammatica e dell'ortografia.
La tastiera, il cui nome per intero è Gardner Logical Keyboard, affronta per la prima volta il problema fondamentale del controllo muscolare dei mignoli di entrambe le mani. Il mignolo sinistro deve solo battere la lettera "a", mentre il resto della prima metà delle lettere dell'alfabeto viene operato dalle restanti tre dita; la seconda metà dell'alfabeto viene operata dalle tre dita della mano destra, con il mignolo a controllare la sola lettera "z".

VERSI ELETTRONICI

Al Kensington Exhibition Center di Londra è stato presentato un Computer Poeta che, secondo le intenzioni dei suoi creatori dovrebbe essere installato nelle librerie. Il funzionamento è molto semplice: il cliente comunica alla macchina il nome della vittima (scusate, di colui che riceverà la poesia), l'occasione del messaggio (compleanno, S. Valentino, promozione) e le sue caratteristiche (atletico, sexy, completamente privo di senso dell'umorismo, ecc.). Il computer rimescola le sue rime e produce due buffi versetti tra cui il cliente potrà scegliere. La frase viene stampata su un biglietto di auguri e "pagate alla cassa".

L'IBM VEDE FAVORITO IL BRASILE

L'IBM ha preparato per i Campionati Mondiali di Calcio il più grande database di *trivia* sul gioco del calcio. Il database, contenente 100 milioni di parole sarà disponibile al pubblico all'interno dell'International Trade Center di Citta del Messico.
I 75 terminali messi a disposizione da Big Blue (così viene familiarmente chiamata in USA, n.d.r.) forniranno di aneddoti e curiosità l'esercito di 5000 giornalisti che invaderà il paese dei Maya e degli Aztechi.
Gli esperti di calcio della IBM danno come favorito il Brasile.

Spargendo il seme della verità nei campi improduttivi del Software, *The Shadow* raccoglie l'amaro fiore del sotterfugio. In altre parole, in questa pagina potrete leggere tutti i pettegolezzi che contano...

THE SHADOW

Ecco il primo titolo della Entertainment USA, **Bumo, Set, Spike**, una simulazione della pallavolo. Mentre il prossimo si intitolerà... No, ci sono cose che anche ***The Shadow*** non può rivelare. Comunque è possibile dire che i giochi Entertainment USA costeranno 7.900 lire su cassetta e andranno a far concorrenza ai giochi della nuova etichetta economica creata dalla US Gold, denominata Amerikana.

I boss del software economico, cioè la Mastertronic, stanno per lanciare due nuove "etichette" — Entertainment USA, che sarà una nuova etichetta economica per il software americano importato su licenza, e MAD Chrome, che sarà l'etichetta di quei giochi che non cadono sotto la giurisdizione di MAD (altra etichetta Mastertronic che sta per Mastertronic Added Dimension).

Durante una recente gita a Tadley, casa di Jeff Minter, noto fornitore di animali lanosi elettronici (vedi Sheeps in Space, Mama Llama, ecc., n.d.r.), ***The Shadow*** è venuto a conoscenza del fatto che Jeff ha nascosto un messaggio cifrato in **Batalyx** (una delle sue ultime creazioni). Basta premere il pulsante di fuoco quando siete nello schermo delle opzioni: i primi 27 sprite che vi passano davanti rappresentano le lettere dell'alfabeto (inglese, *of course*, n.d.r.) più lo «spazio» tra una parola e l'altra, mentre gli sprite successivi sono il messaggio vero e proprio. Usando il nuovo "alfabeto" è possibile decifrare i geroglifici, ma poiché è un processo lungo e tedioso ecco qui la completa trascrizione per il vostro diletto (tradotta gentilmente dalla redazione italiana di ZZAP! Se invece volete esercitarvi nella decrittazione del messaggio non continuate a leggere. Decifratelo e poi traducetelo in italiano: sarebbe senz'altro un ottimo esercizio — anche se lo Yak, cioè Minter, parla un po' in gergo — per mettere alla prova la vostra conoscenza della lingua d'Albione, invece di quei noiosi esercizi dell'Oxford Institute, n.d.r.)...

"Ciao. Lo Yak parla a chiunque stia decifrando questo messaggio. Questo gioco è stato scritto in quattro mesi. Questa volta ci ho messo di più forse perché ho avuto un'infiammazione ghiandolare per tutto il tempo. Oh beh, così è stato. Lo Yak spera che vi piaccia lo schermo del titolo (neanche noi sappiamo che significhi zarjaz, quindi non demoralizzatevi, il vostro inglese non è così pessimo, n.d.r.), *creato da Mo Warden — aspettatevi di vedere altre cose del genere in futuro. Mentre scrivo sto ascoltando il mio stereo e mi sento ultra sbattuto perché ho passato la notte in bianco a programmare. Questa settimana dovrebbe arrivare il mio Amiga — almeno lo spero. Se non siete già collegati alla Compunet allora prendetevi un modem e collegatevi immediatamente: è un gran divertimento. Mi interessa vedere quanti recensori comprenderanno questo messaggio e se ZZAP! lo criticherà o no. Non penso che a ZZAP! piacciano i programmatori capelloni. Ma non m'importa, la loro mente è il mio portacenere. Ci vediamo. La bestia vi saluta e se ne va alla ricerca della più vicina capra».*

UN'ALTRO EROE MASCHERATO PRENDE LA SCORCIATOIA BINARIA

Batman, l'imprenditore anti crimine di Gotham City il cui talento nella ricerca della verità è simile a quello di ***The Shadow***, apparirà fra breve su computer grazie alla Ocean, insieme al rauco e giovane compagno Robin.
Purtroppo l'interpretazione binaria della Ocean, ambientata in un mondo 3D stile Ultimate, non è basata sul Batman dei primi anni '70 di Neil Adams. L'eroe col mantello dovrebbe arrivare sui vostri schermi a maggio inoltrato.

THE TERMINAL MAN

L'AEREO DI LINEA ARCADIA NON ERA ESPLOSO CON ASSORDANTE FRAGORE

– NON C'ERA ARIA PER ALIMENTARE L'ESPLOSIONE O TRASPORTARE IL RUMORE ...

... ESPLOSE COL CALORE DEL SANGUE: CONSUMANDOSI IN SILENZIO E FIEREZZA DEL PROPRIO SPIRITO

QUANDO COLPISCE L'ATMOSFERA DEL PIANETA SI STAGLIA NEL CIELO NOTTURNO UNO SPETTACOLO DI FUOCHI ARTIFICIALI

POCHI MINUTI DOPO, I SUOI RESTI APRONO UN SOLCO ENORME E SPAVENTOSO NELLA SUPERFICE DEL PIANETA.

ERA UN BELL'AEREO, LA SUA CODA SI INCLINA LEGGERMENTE SUL TERRENO –

ATTENTI! QUESTO MURO E INCANDESCENTE! PUO' ESPLODERE -
ALLONTANATEVI
GIU!!
C'E QUALCUNO LAGGIU' STA AVANZANDO TRA LE FIAMME
E' IMPOSSIBILE!
L'AVETE APPENA VISTO: QUINDI NON E' IMPOSSIBILE, E' CHE NON VE LO ASSPETTAVATE NON PERDETE TEMPO IN DISQUISIZIONI INUTILI
CI SONO DELLE SCURI NELLO SCOMPARTO DI SERVIZIO, PRENDETELE E LIBERATE LE PERSONE INTRAPPOLATE NELLA ZONA DIVERTIMENTI, POI TROVATE DEI VEICOLI- DOBBIAMO ANDARCENE DI QUI!
EHI! AMICO, CHI DIAVOLO SEI TU PER DARE ORDINI?
GIUSTO, CREDEVO CHE FOSSIMO D'ACCORDO A RIMANERE VICINO AL RELITTO PER ASPETTARE SOCCORSI...
MI CHIAMO CROSS, C'E SCRITTO QUI
CROSS
SONO, ERO, UFFICIALE DI UN ASTRONAVE, IL MIO COMPITO CONSISTE NEL RIPORTARVI ALLA VOSTRA DESTINAZIONE, LA TERRA!
NON ARRIVERA' NESSUN SOCCORSO -
-L'ARCADIA HA COLPITO UN CORPO ANOMALO NEL SUO ULTIMO SALTO,
-CONDUCE AL BUCO NERO CHE ORBITA INTORNO A QUELLA GIGANTE ROSSA...
ALLORA, TUTTO QUELLO CHE DOBBIAMO FARE E' TROVARE UNA BASE DELLA FEDERAZIONE
QUI NON CI SONO BASI-
GUARDATE DALL'ALTRA PARTE DEL CIELO...

QUESTO SISTEMA È UNA DYSON-SPHERE, IN ALTRE PAROLE È STATO FATTO A PEZZI E TRASFORMATO IN UNA SFERA VICINA A UNA STELLA DOPPIA
LA TECNOLOGIA NECESSARIA A COSTRUIRE UNA COSA SIMILE NON È ANCORA ALLA PORTATA DELL'UOMO E NON SI È ANCORA TROVATO NIENTE NELLA GALASSIA DELLA VIA LATTEA, DOBBIAMO RENDERCI CONTO CHE ANCHE NOI NON POSSIAMO PIÙ STARE IN QUELLA GALASSIA...
SU UNA COSA TI SEI SBAGLIATO, CROSS, ECCO CHE ARRIVANO I NOSTRI SOCCORSI, GUARDA
HEY! SIAMO QUI!
TORNATE INDIETRO! NON SAPPIAMO SE SONO AMICI!
UOMINI-RETE-FUOCO!!
CLASSE OSTILE L'ARCADIA NON ERA ARMATA, L'UNICA POSSIBILITÀ È IMPROVVISARE! PRENDETE LE SCURI ORA!
AVANTI PRENDETE GLI ALTRI!

Chi ha visto Jim? Chi è Cross?
Lo scoprirete il numero prossimo nel secondo episodio

ROBCOM

Turbo

COMMODORE 64/128

PER OTTENERE IL MASSIMO DAL TUO "64"

istruzioni in italiano

- Caricamento da nastro 10 volte più veloce.
- Caricamento da disco 5 volte più veloce.
- Kit di allineamento delle testine del registratore.
- 18 Comandi Basic aggiuntivi.
- 32 Comandi Monitor aggiuntivi.
- 16 Comandi aggiuntivi per nastro e disco.
- Facilitazioni per copie da nastro e disco.
- Pre-programmazione degli 8 tasti funzione.
- Interfaccia parallela centronics.
- Tasto di Reset.

ROBCOM Turbo

DISPONIBILE NEI MODELLI:	10	20	30	40	50
ISTRUZIONI IN ITALIANO	x	x	x	x	x
Tasto di Reset	x	x	x	x	x
Nessun utilizzo di memoria	x	x	x	x	x
Funzioni sempre disponibili	x	x	x	x	x
LOAD/SAVE da nastro 10 volte più veloce	x	—	x	x	x
LOAD/SAVE da disco 5 volte più veloce	—	—	x	—	x
Kit allineamento testine	x	—	x	x	x
Comandi Basic aggiuntivi	x	—	x	x	x
Tasti funzione pre-programmati	x	—	x	x	x
Comandi Monitor aggiuntivi	—	x	—	x	x
Comandi aggiuntivi nastro/disco	x	—	x	x	x
Copia facilitata nastro/disco	x	—	x	x	x
Interfaccia parallela Centronics	x	—	—	x	x
Conversione caratteri grafici	x	—	—	x	x
Listati Basic pagina per pagina	x	—	x	x	x

PREZZI IVA INCLUSA
MOD. 10 £ 80.000
MOD. 20 £ 80.000
MOD. 30 £ 95.000
MOD. 40 £ 110.000
MOD. 50 £ 125.000

é un' esclusiva
MASTERTRONIC

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

THE ARCADE i joystick con il -CLIK- per punteggi da "sballo"

- **Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità**
- **Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.**

Super Stick
L. 99.000

The Arcade TURBO
L. 69.000

The Arcade - beige
L. 49.000

The Arcade - nero
L. 49.000

SUZO TRADING COMPANY BV
ROTTERDAM - THE NETHERLANDS

é un' esclusiva
MASTERTRONIC

V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

GAME KILLER
VIVI!
VINCI!
SUPERA!
D. - Che cosè il Game Killer?
R. - E una cartuccia rivoluzionaria che ti permette di giocare tutti quei giochi "impossibili" senza venire ammazzato!
D. - Com'è possibile?
R. - È molto semplice, basta inserire la cartuccia Game Killer nella parte posteriore del tuo computer.
D. - Vuoi dire che posso arrivare fino in fondo a tutti i miei giochi? Non posso crederci!
R. - Sì, incredibile ma vero! Game Killer funziona con tutte le migliaia di giochi con collisioni fra "sprite".
D. - Ma questa è fantascienza! Sarà possibile nel 2000.
R. - Ma no, esiste già!
D. - Ci crederò quando potrò vederlo!
R. - Allora, corri dal tuo rivenditore di fiducia se ne vuoi trovarne ancora una.
Prezzo
Lit. 49.000
IVA incl.
ROBTEK
COMMODORE 64/128K
é un'esclusiva
MASTERTRONIC
MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

L'«ORO» DEI VIDEOGIOCHI AMERICANI

Distribuito dalla Mastertronic/Soft Center - Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - Tel. (0332) 238898

ZOIDS
THE BATTLE BEGINS
Il pianeta ZOIDSTAR è sconvolto dalla guerra,
i Blue Zoids combattono contro i Red Zoids
in una lotta senza pietà per la supremazia.
Il potente Zoidzilla,
comandante dei Blue Zoids,
sta aspettando nella stiva della tua astronave,
che tu ti decida a salire nella cabina di comando
per fondere la tua mente
con quella della potentissima macchina
e prendere il controllo del combattimento.
DECIDITI! ACCETTI LA SFIDA?
Prezzo
Lit. 19.900
IVA incl.
è un'esclusiva
MASTERTRONIC
martec
Martech is the registered trade ma
of Software Communications Limite
MASTERTRONIC s.a
V.le Aguggiari 62/A - 21100 VARES
48K SPECTRUM • COMMODORE 64